潜水数月，《潜龙谍影3》公布全新系统！

UCG

游戏机实用技术

2004.4B
TV GAME SEMIMONTHLY

Gamehalo
FFX-2 最终任务 MV
樱大战物语 神秘的巴黎
火热秘技
寂静岭4

金牌特稿

忍者龙剑传——经典永恒

TECMO《忍者龙剑传》16周年纪念

攻略透解

真·三国无双3 帝国
潜龙谍影 孪蛇
忍者龙剑传
影之心 II 剧情小说

特快专递

热血物语ex
攻壳机动队
怪物猎人

特别企划

龙虎传说

——大洋彼岸的SNK

本期赠送 忍者龙剑传海报
Gamehalo精彩VCD

Tot.101 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 08>

&3DM-SMV
www.plumbook

深圳新机地机迷会

最新产品动态请关注我们的网站
官方网站：www.e-gtco.com

新机地社区 www.e-gtco.com/bbs

专营：原装游戏、原装主机、原装配件、最新最快最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME 店，能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地.

DOA 限定版 Xbox

全球限量5000台的的宝蓝色DOA限定版Xbox，独特的外观以及包装设计。随主机附送《死或生在线》、宝蓝色Xbox手柄、DVD摇控器、Xbox LIVE STARTER KIT连12个月费用！

《战国无双》豪华限定版

《战国无双》豪华限定版，包括真田辛村手办、游戏原声CD、游戏人物角色卡片以及《秘传攻略法+设定原画集》，作为《无双》FANS的您不想也拥有一套吗？

《潜龙谍影 孪蛇》限定版主机

三巨头联手打造最强之作《潜龙谍影 孪蛇》！现在也推出了游戏+主机的同捆限定版！限定版主机为特殊银色，并带有FOXHOUND的LOGO。除了同捆游戏之外，还将包括FC版初代《METAL GEAR》复刻版以及一本《潜龙谍影》纪念手册。作为MGSer，你能错过它么？

樱大战物语限量版

XBOX 忍者龙剑传限量版

红白机纪念版 GBA SP

纪念红白机诞生20周年特制GBA SP，经典的红白两色，绝对是FANS的收藏至爱！

FFX2钥匙扣

最新漫画、原画集、原装动画DVD有售！

本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务，包括USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列、AK47S、MP5在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选！除此之外还有大量相关书籍可供订购！

您对我们的产品有任何咨询，请来电或EMAIL（gtco@e-gtco.com）联系我们，我们会第一时间回复您！

网站 www.e-gtco.com

电话（传真）：0755-25198823　联系人：韬宇红（0755-26338933 手机：13802233900）
客户服务电话：0755-82252632　地　址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1　（518001）

交通银行太平洋卡号　60142811319431508　收款人：耿杰

文:SOUL

潜水数月，《潜龙谍影3》公布全新系统！

小岛秀夫新作将带给玩家前所未有的“变色龙”游戏方式

关注我们当年对《潜龙谍影2》进行跟踪报道的玩友一定有印象，小岛秀夫曾表示，他将退出《潜龙谍影3》（METAL GEAR SOLID 3，以下简称MGS3）的制作，而去开发自己喜欢的创新作品。但现在看来，小岛没能达成当初的愿望，他又站到了《MGS3》制作的第一线。虽然并不是全新作品，但小岛对创新的追求热情绝对不会有丝毫的减退！事实上，《MGS3》这次公布的迷彩系统就让我们充分认识到这一点。自从去年E3展之后，就只是在美国的ECTS展以及日本TGS展上公布了一部新的宣传片，也就是说《MGS3》已经有近一年时间没有公布有关游戏的具体情报了！

▲极为漂亮的草地画面，本作会成为今年最“绿色”的游戏吗？

▲乍一看的话，你可能一时还找不到Snake在哪，这就是“伪装”的魅力

添加全新涵义的“隐秘行动”

《MGS3》的两个要点就是“生存”（survival）与“隐秘行动”（stealth）。隐秘行动并不是什么新名词，它是“《MGS》系列”最具代表性及知名度的要素之一，作为系列最新作，隐秘行动同样是游戏的重要组成部分，但本作的隐秘行动将添加前所未有的新涵义。

新涵义就体现在——伪装（camouflage），由于小岛曾表示《MGS3》的场景约有70%是在野外，野外环境也为游戏中的迷彩服提供上好的表现舞台，在《MGS3》中玩家将可以充分体验利用迷彩伪装的乐趣！为了做到如“隐形”一般的伪装，具体玩家能够做的包括4点：（1）用何种服装迷彩，（2）处于何种姿势，（3）脸部用何种迷彩，（4）处于何种环境。而游戏画面的右上方将显示一个“伪装度”的数值来表示目前玩家的伪装程度。关于伪装系统的进一步信息，小岛又透露了以下的几点：

（1）游戏中玩家可以随时切换目前选用的迷彩，游戏中的迷彩种类非常丰富，除了大家最容易联想到的树皮迷彩和草地迷彩以外，还有大家想象不到的火焰迷彩和雪地迷彩等等。雪地迷彩？是的，本作除了丛林之外，小岛提及游戏中还有多种野外环境，包括雪地和沙漠等！

（2）Snake不同的身体姿态和动作会对“伪装度”造成很大影响。比如当Snake身穿橄榄褐迷彩站在草地时，“伪装度”为45%，当Snake下蹲时“伪装度”上升到65%；卧倒后“伪装度”则提升到80%。正常的行走会让“伪装度”下降到20%；奔跑更会使“伪装度”降到-5%。至于Snake的新动作“潜近”（STALKING，这个动作在《MGS3》的第一次预告片的最后出现过）将使“伪装度”提升到45%。不过问题是使用潜近动作将会消耗Snake的“体力槽”，这里的“体力槽”与以往的概念不同，不管Snake作任何物理活动，包括走路或攀爬，即使只是因天气热而脱掉衬衫，Snake都会消耗体力，要想补充体力，Snake就必须吃点食物……

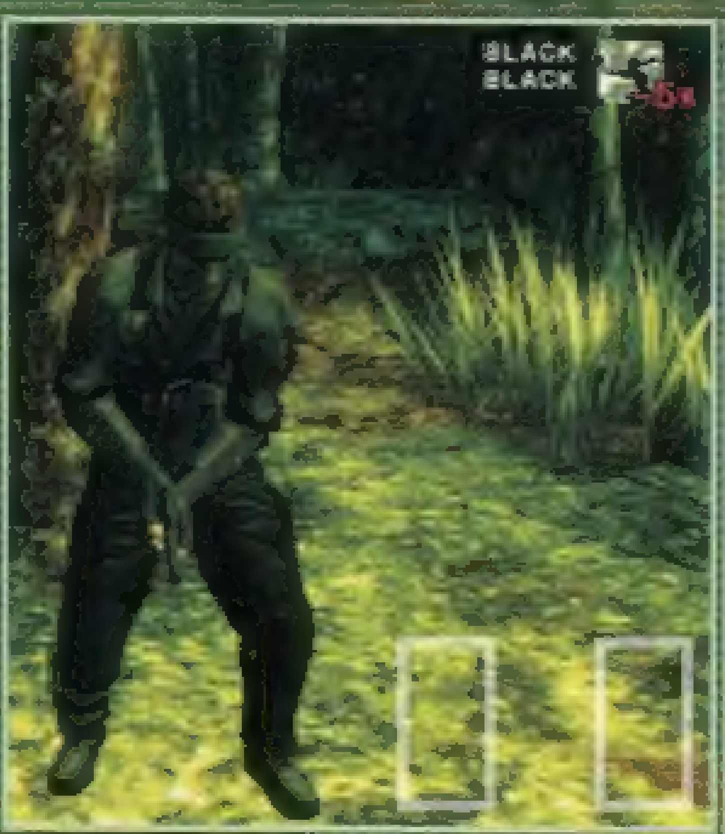
（3）影响“伪装度”的第三个因素就是面部迷彩的涂装。服装和姿势最高只能让你的“伪装度”达到95%，最后的5%就是通过面部迷彩来获得，面部迷彩和服装迷彩一样有很多选择。

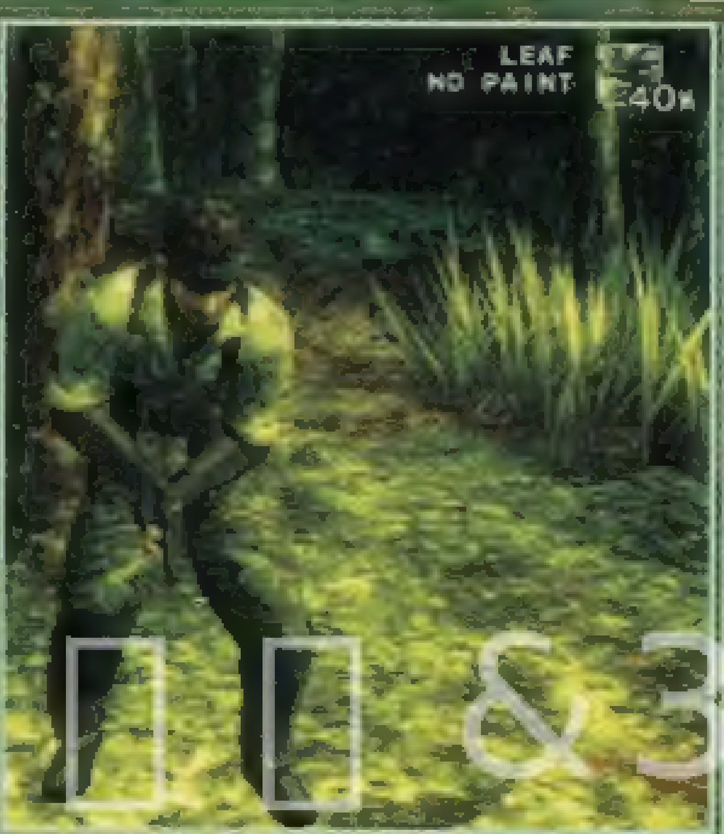
（4）必须记住的是，即使你的“伪装度”已经达到100%，但也并不代表着你就完全隐形了。要更接近于隐形，就要注意第四个重要因素——你所处的环境，也就是你所处的位置。把自己“涂装”好，再找一个好地方躲起来，你才能真正“隐形”。要找一个地方躲起来很简单，但问题在于Snake是来潜入的……如何才能一边潜入，一边在敌人眼皮底下隐形起来，这时位置的选择就很重要了。

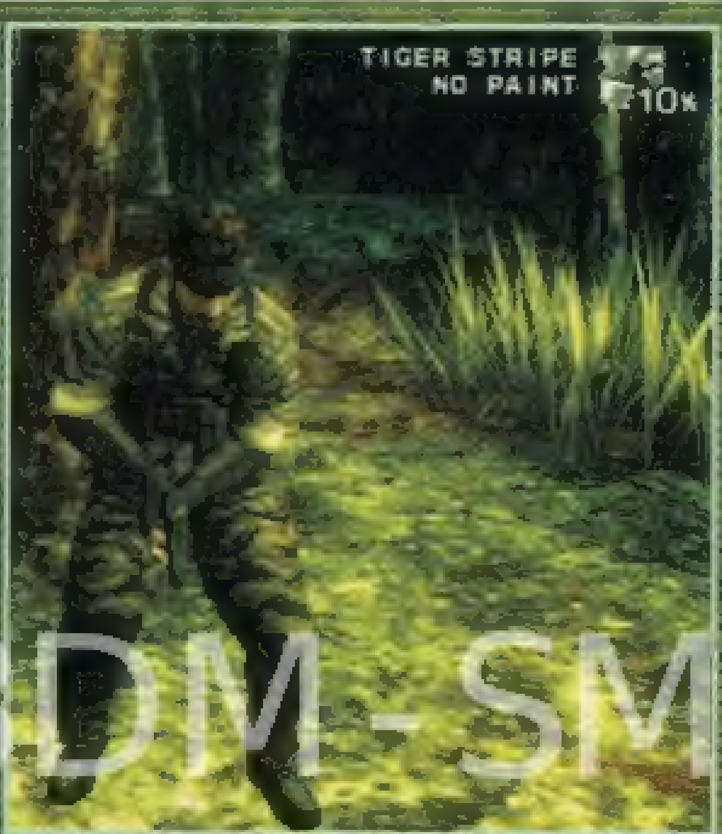
▲针对不同的环境变成不同的颜色，这不是“变色龙”是什么？

▲95%的伪装度！Snake静静地等待“猎物”靠近……

伪装只是本作加入的众多新系统之一，那么其他新系统呢？还有本作中Snake如何猎食？新的其他几个场景是什么样的？本作的故事是什么？目前画面中公布的Snake与我们熟知的Solid Snake是什么关系？《MGS3》实在有太多谜要揭露了！这些，我们将在后续报道中为继续为大家报道，至少在5月中旬的E3展上，我们将可以得到更多的情报！







▲虎纹迷彩，脸部无涂彩，伪装度10%。▲树叶迷彩，脸部无涂彩，伪装度40%。▲树皮迷彩，脸部为树林涂彩，伪装度0%。▲黑迷彩，脸部为黑涂彩，伪装度-5%。▲雪色迷彩，脸部无涂彩，伪装度25%。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.4B TV GAME SEMIMONTHLY
总第101期 TV GAME 半月刊 2004年4月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

封面用图：忍者龙剑传

©TECMO,LTD.TeamNINJA 2004

焦点

潜水数月，《潜龙谍影3》公布全新系统 1
小岛秀夫新作将带给玩家前所未有的"变色龙"游戏方式

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4
■《勇者斗恶龙Ⅷ》新角色公布 4
■NDS更具体性能曝光 5
■2003商战回眸 8
■大陆版《真·三国无双2》3月发售 4
■2004雅典奥运游戏将由PS2独占 5
■冷饭 10

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 12

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 14

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 15
■信长的野望 天下创世 15
■火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2 17
■生化危机4 20
■喧哗斗技场 猴子大战 16
■异度传说 二章 善恶的彼岸 18
■足球王国TRIAL EDITION 22

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 23

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 27
■DOWNTOWN热血物语ex 27
■怪物猎人 32
■攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 30

特企 龙虎传说 34
大洋彼岸的SNK（上）

特稿 《忍者龙剑传》——经典永恒 40
TECMO《忍者龙剑传》16周年纪念

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 45

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
MD	MEGA DRIVE，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC.	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏光环 Gamehalo

- 《樱大战物语 神秘的巴黎》
- 《寂静岭 4》
- 《星之海洋 3DC 版》究极挑战
- 《女忍者》极限挑战 绯花篇 下
- 《最终幻想 X-2 国际版＋最终任务》MV：《给你》

攻略透解

潜龙谍影 李蛇 —— 55
真·三国无双 3 帝国 —— 60
忍者龙剑传 —— 64
影之心 II —— 72

研究中心 *探索游戏乐趣、将游戏进行到底* 78

- 影之心 II —— 78
- 最终幻想 X -2 国际版＋最终任务 —— 80
- 星之海洋 3 导演剪辑版 —— 82
- 战国无双 —— 85

火热秘技 *最快速、最实用的秘技在此* 90

神游天下 *享受神游机带来的中文游戏世界* 91

电子竞技场 *报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力* 92

自由谈 *让读者玩友在此畅所欲言* 95

游戏动漫园 *游戏与动漫画的互动* 98

游风艺苑 *拿起画笔，描绘你自己的游戏* 100

读编往来 *读者与编辑的轻松交流* 101

互动信箱 *一起办好属于大家的游戏杂志* 108

推荐

Kaena 106

电影与游戏的完美结合！

游戏索引

GBA

ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛 —— 90
DOWNTOWN 热血物语 ex —— 23 27
FC 迷你版 超级马里奥兄弟 —— 90
火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2 —— 17
洛克人 EXE4 锦标赛 红日·蓝月 —— 26

NGC

潜龙谍影 李蛇 —— 23 55
塞尔达传说 四支剑＋ —— 24
生化危机 4 —— 20

PS2

Kaena —— 106
铳墓 O.D. —— 24
恶魔城 Castlevania —— 90
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX —— 23 30
怪物猎人 —— 24 32
零·红蝶 —— 25
世界足球 胜利 11 人 7 国际版 —— 92
索尼克英雄 —— 90
信长的野望 天下创世 —— 15
星之海洋 3 导演剪辑版 —— 82
喧哗斗技场 猴子大战 —— 16
异度传说 二章 善恶的彼岸 —— 18
一击杀虫！！ホイホイさん —— 90
影之心 II —— 72 78
战国无双 —— 85 90
真·三国无双 3 帝国 —— 24 60
终结地带 引导亡灵之神 特别编辑版 —— 90
足球王国 TRIAL EDITION —— 22
最终幻想 X -2 —— 90
最终幻想 X -2 国际版＋最终任务 —— 80

Xbox

忍者龙剑传 —— 23 64

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔
责任编辑：王梓　杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方
编委：陈汝康　董磊　冯蔚骁　李昌奇　黎振基　刘志凌　钱维量　吴淦　许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市孙家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004 年 4 月 16 日
定价：人民币 9.80 元

BPA INTERNATIONAL
&3DM-MV
www.plumbook.cn

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏·情报站

把握最新最权威游戏资讯!

栏目主持：SOUL

事件 《勇者斗恶龙VIII》全新角色公布

为了替即将发售的PS2版《勇者斗恶龙V》(DQ V)造势，同时公布《勇者斗恶龙VIII》(DQ VIII)的新情报，3月9日，SQUARE ENIX于东京举行了“DRAGON QUEST春季新闻发布会2004”。

会议一开始，是由杉山光一指挥的“勇者斗恶龙进行曲”，演奏完毕，SQUARE ENIX总裁和田洋一才上台发表讲话。和田洋一指出，《DQ》自1986年诞生以来，系列的总销售量已经达到了3400万套以上，《DQ》可以说是日本具有代表性的游戏；此外，《DQ》已经是一个大家庭了，除了正统作品之外，还有“《不可思议的迷宫》系列”、“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”等，而且凭借《勇者斗恶龙I》进军便携电话游戏市场，去年还凭《剑神勇者斗恶龙》进军电子玩具市场，出货量达到50万套，去年底的《史莱姆总动员》也有35万套的出货量。

随后和田洋一公布系列的正统第八作《DQ VIII》的正式标题名为《勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》(暂译名，原名为“ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君”)，同时《DQ VIII》的正式LOGO也在会场上曝光。《DQ VIII》除主角之外的4名新角色于会后公布，包括年轻性感以鞭子为武器的少女杰西卡(Jessica)、狂傲不拘的银发男剑士库库尔(Kukule)、脸上有一道十字疤的壮汉洋格斯(Yangus)，以及皮肤为绿色的神秘人物托罗蒂(Torode)。至于《DQ VIII》的发售价格及发售日，仍是未定。

▲《DQ VIII》的正式LOGO。

▲游戏中我方角色汇集一堂的画面。

接下来3月底游戏市场的主角——《DQ V》的各制作人上场发表讲话，包括负责统括“《DQ》系列”的SQUARE ENIX第9开发部的部长三宅有、《DQ V》的主要开发人员兼艺术指导真岛真太郎、作曲家杉山光一，以及负责游戏总设计与剧本的堀井雄二，各制作人都以自己的角度讲述了《DQ V》的精彩之处。1992年，《DQ V》作为新平台的第一作而在SFC上发售，最后《DQ V》销售了280万套；相隔12年，重新制作的《DQ V》又作为“《DQ》系列”在PS2平台上的第一作而登场。大幅提升的游戏画面、音乐以及经过调整的游戏性又将再一次让玩家们乖乖掏钱。

“《DQ》系列”的总制作人堀井雄二谈到，《DQ V》除了好玩之外，还能体验到另一个人生。“对于一个人来说，最感动的事情莫过于此了”。而这次重新制作《DQ V》的难点在于，由于地图画面与当年的SFC版相比已经改成了3D形式，角色行走的感觉完全不同了。“不过最辛苦的，还是因为自己一边要制作《DQ VIII》，一边又要制作《DQ V》啊。”堀井的这一番话引来在场各人会心的笑声。

▲堀井雄二(左)、杉山光一(中)及真岛真太郎(右)。

特报 《GT赛车4》扬威日内瓦汽车展

3月2日，SCE的《GT赛车4》与日本丰田一同参加了在瑞士举行的“日内瓦汽车展”。丰田展台展出了《GT赛车4 TOYOTA MTRC版》，该版本是由丰田与POLYPHONY DIGITAL(《GT赛车4》开发组)以“来自《GT赛车4》的虚拟驾驶体验”(A virtual driving experience in Gran Turismo 4)为主题而开发的，游戏具有丰田的MTRC实车、特制的《GT赛车4》软件，最后配合立体头戴式显示系统，以此来实现最大程度的虚拟驾驶。传统赛车游戏中的景色无法随着驾驶者视线的改变而改变，也不具有真实的空间感，但通过立体头戴式显示系统就可以很好地实现这一点。

软件 大陆版《真·三国无双2》将于3月底发售

大陆版PS2上的第一款第三方软件目前已经确定是光荣的《真·三国无双2》，这也是光荣公司在大陆版PS2上的第一款软件。《真·三国无双2》的预定发售日为3月26日，价格为168元人民币，由索尼中国有限公司负责发行。

PS2版《真·三国无双2》最早是在2001年9月于日本发售的，游戏发售后就以其独具创意的轻松游戏玩法而逐步受到玩家的认可，最后该作在日本顺利突破百万，达到120万套出货量，海外也有60万套出货量，《真·三国无双2》也成为光荣公司史上第一个突破百万销量的游戏。

这次的《真·三国无双2》不但文字全部汉化，连配音方面也是重新进行本土化配音的。而除了光荣公司的作品之外，科乐美之前就已经公布的《实况足球 胜利十一人7 国际版》同样令人关注，不过目前仍未有确切发售日。到目前为止，大陆版PS2上已经发售了3款软件，包括《捉猴啦2》、《ICO 古堡谜踪》及《XIGO 最后的骰子》。

www.plumbook.cn

软件 SCE《杰克III》与《瑞奇3》一同公布

SCE 旗下的两大动作游戏于近日同时公布了新的续作——《杰克与达斯特 III（暂名）》与《瑞奇与叮当 3》，新作仍由 Naughty Dog（顽皮狗）以及 Insomniac Games（失眠者游戏）分别开发，游戏发售日都暂定于 2004 年秋。

SCEA产品行销高层Ami Blaire表示，“我为这两家业界最有创造力的开发团队仍能与我们保持良好的合作关系而感到高兴。Naughty Dog 及 Insomniac Games 这两支开发组一直都在不断提升游戏界平台类动作游戏的新标准，也不断为动作游戏注入新的技术创新，如果将两家开发组的革命要素集合在一起的话，就能够不断超越极限。”

此外，根据目前已知的情报，《瑞奇与叮当 3》将会加入最多 8 人在线的多人网络游戏模式，即使在脱线情况下，游戏仍允许玩家通过 4 分屏的方式来进行多人游戏。

另一方面，Naughty Dog 的总裁及共同创立者 Jason Rubin 于近日表示，完成《杰克与达斯特 III》的开发之后，他就会退出 Naughty Dog 开发组，“目前我会专注于《杰克与达斯特 III》的开发，努力为大家带来有史以来最好的《杰克与达斯特》游戏，之后我会离开 Naughty Dog，在游戏界探索一些其他的东西。”

▲看起来新作中杰克仍将带着来福枪及背上的滑板。

▲杰克新的重型武器，火力相当大的样子。

▲瑞奇似乎拿着的是用于解谜的一把枪。

▲应该是早期画面吧，左上角的数值与前作相同。

硬件 任天堂新掌机 NDS 更具体性能曝光

近日，任天堂新掌机NDS 的一张性能表得以曝光，虽然目前还无法最终确认这张性能表的真实性，但从各种渠道得到的信息可以推测，这张性能表的真实性很高，尽管这些性能只是 NDS 开发阶段的指标，并不一定就是最终的性能，但从中我们仍能推算出 NDS 的大致性能。此外我们还得知，NDS 在开发中的代号为 NITRO。

NDS 的一张性能表

CPU	主处理器	ARM946E-S(67MHz) 缓存：指令 8KB 数据 4KB TCM：命令 32KB 数据 16KB
	副处理器	ARM7TDMI(33MHz)
内存	主内存	4MB
	ARM9/ARM7 共用	32KB(16KB × 2)
	ARM7 专用 WRAM	64KB
	VRAM	656KB
LCD	尺寸	256 × 192 × RGB 点 × 2 面
	表示色彩数	26 万 2144 色(RGB:6:6:6)
2D 图像引擎	背景	最大 4 面
	物体	最大 128 个
3D 图像引擎	座标变换能力	最大 400 万顶点 / 秒
	多边形描绘能力	最大 12 万个多边形
	像素描绘能力	最大 3000 万像素 / 秒
音响		16 音源 ADPCM/PCM 话筒输入
无线通信		以 IEEE802.11 规格为基础自制的协议
输入装置		触摸屏 十字键 A、B、R、L、START、SELECT (是否有 X、Y 键正在讨论中)
电源控制		对应睡眠模式(可规定睡眠的时间)，而接收无线信息时也可自己唤醒。 可以分别控制 2D 引擎、渲染引擎、几何引擎、液晶屏的电力

NDS具有3D处理能力这一点是可以确认的，根据国外媒体对一些NDS的游戏开发商的询问，可以确认：NDS 的机能弱于 PSP；硬件性能大致相近于N64；每秒可以处理 12～15 万个多边形（每秒 30 帧的游戏则每帧为 5000 个多边形，每秒 60 帧的游戏则每秒为 2500 个多边形）。

而关于 NDS 兼容 GBA 软件的传言，可以看出也有很大的可能性，因为 NDS 的副处理器 ARM7 与 GBA 的处理器（同样是 ARM7TDMI）具有互换性。ARM7 的主要用处之一可能就是用来让 NDS 可以使用所有 GBA 的软件。

◀来自欧洲的 NDS 假想图。

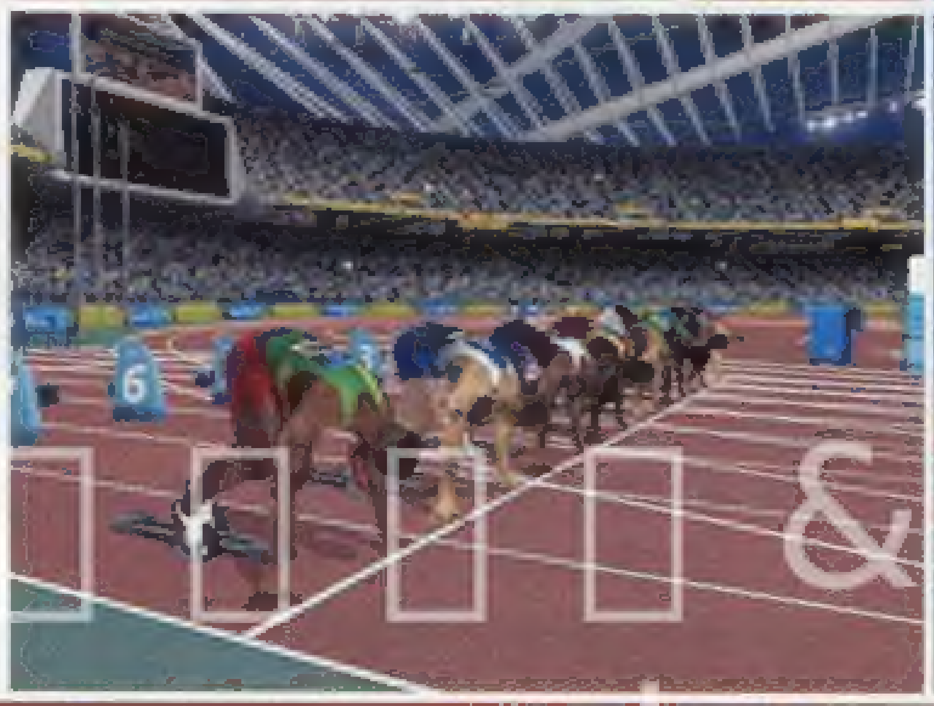
软件 2004 雅典奥运游戏将由 PS2 独占

SCE 近日与国际运动多媒体（International Sports Multimedia，ISM）组织合作，从国际奥委会（International Olympic Committee，IOC）获得了游戏化 2004 年雅典奥运会的独家授权。

目前以《雅典 2004》（Athens 2004）命名的奥运游戏已经由名为 Eurocom 的公司开发，游戏预定的发售时间为 7 月，也就是在奥运会召开的前几周提前发售。

《雅典 2004》游戏中可选的国家为 64 个，可选角色为 800 名，游戏中所展现的大场地共有 7 个，所有的场地都运用了建筑学以及实景照片来制作，务求最强的真实感。这 7 个场地包括奥林匹克体育场（Olympic Stadium for Athletics）、马可波罗奥林匹克射击中心（the Markopoulo Olympic Shooting Centre）、奥林匹克游泳中心（the Olympic Aquatic Centre）、奈卡伊阿奥林匹克举行馆（the Nikaia Olympic Weightlifting Hall）、奥林匹克室内体育馆（the Olympic Indoor Hall for Gymnastics）、马可波罗奥林匹克赛马中心（the Markopoulo Olympic Equestrian Centre），以及帕那辛纳科斯箭术体育场（ Panathinaiko Stadium for Archery）。

《雅典 2004》允许最多 4 个人同时进行游戏，而游戏中所提供的比赛也相当丰富。其中田径赛事包括跳高、跳远、三角跳、铁饼、链球、标枪、撑杆跳、铅球等，另外除了 5 项径赛项目外，还有 200 米跨栏、十项全能、七项全能等，游戏中也有 4 种游泳项目。此外还有射击、举重、箭术、马术障碍超越赛、艺术体操、自由体操、吊环、跳马等等。



&3DM SM
www.plumbook.cn

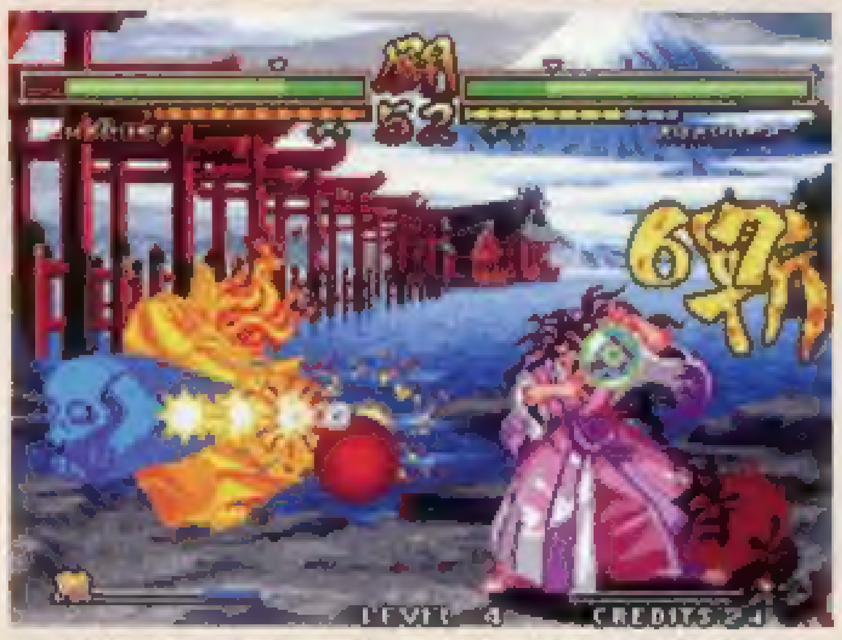
硬件 SCE 将于日本发售陶瓷白、樱花色春季限定色PS2

SCE于日前公布，从3月起发售2种春季限定色PS2，包括“陶瓷白色”（型号为SCPH-50000 CW）以及“樱花色”（型号SCPH-50000 SA）。

其实这两种限定色PS2并非第一次出现，去年12月随《GT赛车4 序章篇》套装同捆销售的PS2主机就是“陶瓷白色”，这次的限定版从3月18日起发售；而“樱花色”则在去年同样是作为春季限定色而发售的，今年则是从3月25日起发售。价格均为19800日元。

短 信 息

■NEO GEO上的最后一部作品《侍魂零SPECIAL》将加入一名特别的新角色——来自《真侍魂》的最终BOSS“罗将神”，加上之前公布的“天草四郎时贞”、“壬无月斩红郎”、“凶国日轮守我旺”，《侍魂零SPECIAL》较之《侍魂零》一共追加了4名新角色。



■NAMCO宣布，将于3月18日发售的PS2个性益智游戏《块魂》的销售目标定为50万套。NAMCO似乎与50万有不解之缘，2002年的《宿命传说2》的销售目标就是50万套，结果卖了78万套；2003年《仙乐传说》的销售目标为50万套，结果卖了29万套；2003年底《霸天开拓史》的销售目标为50万套，结果卖了9万套……

■微软于日前公布，将于E3 2004上公布旗下著名的制作组RARE的新作。目前RARE正在开发的作品为《七叶树果实：现场直播》（Conker：Live and Uncut）以及多次延期的《卡美奥》（Kameo）。传言其中一款新作为N64时期RARE的著名FPS作品《PERFECT DARK》（完美之夜，暂译）的续集。

■SAMMY的街机新作《罪恶装备 ISUKA》已经确定将推出PS2移植版，PS2版预计将增加3名角色，并增加数种新的场地与游戏模式。

■“真人快打”缔造者MIDWAY近日宣告终于摆脱了纠缠其多时的生存危机，凭着他们近日与其他公司所订下的5年期的合同，MIDWAY将获得1500万美元的资金用于公司的生存与发展。之前在MIDWAY陷入危机之时，曾有传言会被微软所收购。

MIDWAY

■根据英国的Informa Media组织的分析师的预测，在2010年的游戏机界，SCE的PS3的销售数将达到3000万台，而微软的下一代主机的销售数为1000万台，任天堂的下一代主机销售数则仅为500万台。另外下一代主机的处理能力将是当前流行主机的1000倍，并具有在线游戏功能。

■宫本茂最近在英国接受媒体访问时透露，手头还有2款未曾发表过的游戏将于2004年内发售。有传言指出这2款未曾发表的新作可能会是角色扮演类的《马里奥》游戏以及《塞尔达传说 风之杖2》。其中后者已经确定存在，但却不知道何时正式发表，另有传闻指出，《塞尔达传说 风之杖2》在E3展上发表的可能性很高。

■BANDAI将于5月13日发售GBA版的《机动战士高达SEED》，游戏类型为AVG。

■负责移植Xbox版《毁灭战士III》Vicarious Visions近日表示，Xbox版将具有原创的多人合作游戏模式，而不仅仅只有对战模式。

■由微软发行，经由CLIMAX多年开发的RPG《Sudeki》将于6月1日发售，游戏将具有多元化的游戏方法以及充分发挥Xbox机能的超华丽游戏画面，同时也是Xbox上少有的日式RPG游戏之一，Xbox玩家不可错过。

■据悉，曾开发了NGC的《永恒的黑暗》以及NGC《潜龙谍影 孪蛇》的硅骑士公司（SILICON Kights）传闻将开发《塞尔达》新作，目前硅骑士正在开发的游戏包括《TOO HUMAN》续集及《永恒的黑暗》续集。而硅骑士的总裁丹尼斯曾表示，开发一款“真实版”（非Q版）的《塞尔达》游戏是他的梦想。

■HUDSON日前公布，《炸弹人赛车DX》将于4月15日发售，游戏中除了如《马里奥赛车》那样的游戏模式以外，还有很丰富的附加要素，如收录传统的《炸弹人》游戏，游戏中甚至还可以观看《炸弹人》四格漫画。

■据悉，国外一家名为Epic Gaming的网站公布他们成功地将SEGA的主机MD所用的处理器“摩托罗拉68000”超频，时钟频率由原来的7.6MHz提升到16.0MHz，使之能够以双倍的效率运作，同时运行游戏仍非常稳定。该网站还销售已经超频过的MD。

■日本著名偶像小仓优子近日为即将于5月27日发售的PS2日版《血腥咆哮4》担当代言人，由于HUDSON“《血腥咆哮》系列”以角色可以变化成野兽为特色，因此小仓优子身着豹纹装亮相。

■SQUARE ENIX于3月17日公布，PS2上的RPG《王国之心》目前全世界的累计出货量已经突破了400万套。其中日本方面约为123万套（2002年3月发售），北美方面为200万套（2002年9月发售），欧洲方面为82万套（2002年11月发售）。

3DM-SMV

www.plumbook.cn

软件 CAPCOM 2D格斗神作《街霸III 三度冲击》终于决定移植PS2

近日CAPCOM终于宣布决定将正统“《街霸》系列”的最后一作——《街头霸王III 三度冲击》移植到PS2平台。原作街机版于1999年推出，2000年6月该作推出DC版，如今相隔约4年，CAPCOM才决定再推出PS2版。发售日目前仍是未定。

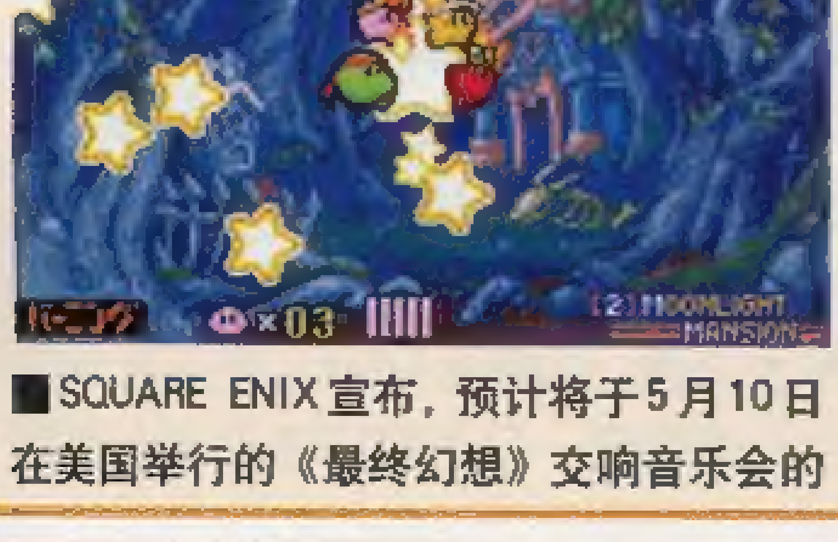
之前的DC版支持网络对战模式，CAPCOM对应该作的网络对战服务于2003年9月终止，因此PS2版极有可能也将对应网络对战。关于此次CAPCOM突然决定移植《街霸III 三度冲击》的原因，应当就是由于CAPCOM为了纪念《街霸》诞生15周年所做的调查，这项调查是询问玩家最期待推出什么样《街霸》纪念商品，结果这项调查的结果是，第一名为“希望推出《街霸》画集”，第二名为“希望推出《街霸III 三度冲击》PS2版”，之前《街霸》画集已经商品化，看来现在是“第二名”实行商品化的时候了。

■SAMMY于2003年10月发售的博彩机《北斗神拳》前所未有地热销，到2004年2月，SAMMY就因《北斗神拳》的销售数突破30万台而申请吉尼斯世界纪录！SAMMY还预计到3月底为止，《北斗神拳》博彩机将会销售到55万台，SAMMY本财年的销售额预计为2200亿日元，比去年增加15.8%。2004年5月27日，SAMMY还将发售《北斗神拳》博彩机的PS2版《实机博彩机必胜法！北斗神拳》（实战パチスロ必胜法！北斗の拳）。

■SCE将于4月28日起在日本单独销售EyeToy，价格定为2980日元，BANDAI的一款对应EyeToy的PS2游戏《醒来吧，调皮大王！》（かいけつゾロリ めざせ！いたずらキング）也将于同一天发售，此外对应EyeToy的游戏还包括将于6月发售的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》。

■任天堂最近向外界透露，“2004年4月，新的火焰之纹章将拉开序幕。”所谓的“新的火焰之纹章”是指的什么，会是系列的最新作吗？有传言指出，新的《火焰之纹章》游戏可能对应任天堂的新主机NDS。

■由于出现了一些失误，任天堂临时宣布即将于3月25日发售的《星之卡比 镜之大迷宫》延期，新的发售日还未确定。



■SQUARE ENIX宣布，预计将于5月10日在美国举行的《最终幻想》交响音乐会的门票仅仅在2周之内便告脱销，音乐会的门票价格分为3种，分别为40美元、60美元及120美元。

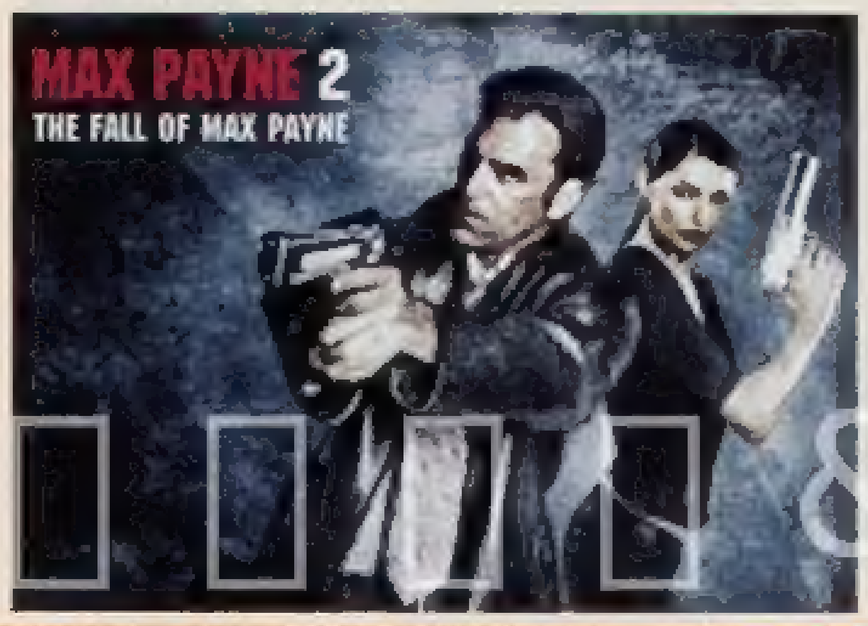
■任天堂将于5月25日在欧洲推出经典动作游戏《超级大金刚2》的GBA版，其原作为SFC平台，1995年发售，单单在日本地区，《超级大金刚2》SFC版就有220万套的销量。

■EA近日宣布将会推出一款令很多人无法抗拒的游戏——《教父》（GODFATHER），描写黑帮生活的《教父》是1972年在美国上映的经典电影，还获得了当年的奥斯卡最佳影片奖。与专门制作M级（推荐玩家年龄17岁以上）游戏的Take-Two不同，EA一直以来都避免推出具有争议性的游戏，其作品以面向全年龄层的大众化游戏为主，最多也只有一些T级（推荐玩家年龄13岁以上）的游戏。有游戏分析师指出，EA这次以《教父》进军成人级游戏市场将会更加巩固其全球顶级游戏发行商的地位。下图为《教父》的灵魂级主演——马龙·白兰度。

■SCEA将于3月23日在北美推出一款同捆PS2专用40G硬盘的《最终幻想XI》，售价仅为99美元。这次的市场推广活动规模相当盛大，相关广告将会覆盖各种媒体。看来SCEA是着意大力开发北美的PS2网络游戏市场。

■近日有传言称，NOKIA正在开发N-Gage改良版本。这次的消息与John Romero（约翰·罗梅洛）有关，他是《毁灭战士》的缔造者之一，后来创立了一家叫做Mokeystone的游戏制作室，专门制作手机、PDA的掌上游戏。有报道称，Romero已经见过改进版本的N-Gage，这个版本的特点就是可以让玩家方便地更换游戏。不过这则消息很快得到了Romero本人的否认。“我从未见过新版N-Gage的原型，虽然我也很希望看见。”Romero说，不过他同时指出：“由于Monkeystone与NOKIA的关系，我不能透露任何我所知的NOKIA的未来计划。”

■大发行商Take-Two计划推出《马克思·佩恩3》。不过去年11月发售的《马克思·佩恩2》销售成绩不尽人意，Take-Two的CEO Jeffrey L. Lapin曾在媒体前指责：“《马克思·佩恩2》的销售成绩与我们的预期相比实在差得太多了。”另外从各种迹象看，“《马克思·佩恩》系列”将可能会由另外的制作组开发。



■美国一家网站称，根据一位值得信赖的内部人士透露，《铁拳5》将在2004年内在PS2及街机平台发售，另外内部人士表示本作还将对应网络对战，游戏将于今年的E3展上展出。

■NAMCO于3月5日宣布，PS2的“《太鼓之达人》系列”目前总销售量已经超过了200万套，自2002年10月PS2的第一作《太鼓之达人》发售以来，至今已经有4作《太鼓之达人》。SCE为了纪念“《太鼓之达人》系列”突破200万套，将与NAMCO在3月25日一同推出《太鼓之达人 特别装》，特别装中包括了系列的第三作及第四作，价格为6980日元。

■微软预定于2004年4月下旬在台湾正式展开的Xbox Live服务，除了支持游戏的在线模式以外，Xbox Live将让玩家跨越国界与任何同在Xbox Live线上的玩家进行语音交谈。关于付费与认证方面，目前Xbox Live的服务可以使用信用卡（VISA & Master）来支付，不过台湾微软也计划采用目前中国PC游戏界流行的点数卡制。

XBOX LIVE

■SEGA于英国公布，将在下一代街机基板中继续使用PowerVR的图像技术，之前SEGA的街机基板NAOMI 1以及NAOMI 2基板都是采用PowerVR技术的。此外，SEGA表示正在考虑将下一代基板作为公开平台授权给其他游戏开发商使用。SEGA是目前街机业的王者，其所开发的最新基板也就是业界最强性能的基板，新基板又将带给人们怎样的震撼，让我们拭目以待。

SEGA

www.plumbook.cn

SOUL按：这可能是一篇迟到了的业界评论。文章回顾了2003年全年游戏业界商战的激烈之处，角度比较特别，主要侧重于欧美方面。作者蜘蛛所用的评论语言也比较独特，在略有些调侃的轻松语言中，我们会不知不觉对热热闹闹的2003年业界商战有了更多的体会。

新三国演义就是这么演地

——2003商战回眸

文：蜘蛛
编：SOUL

2003年新年伊始的1月16日，（编注：以下所谈到的时间若非特别说明，均指2003年内）SONY宣布PS2的全球总出货量达到5000万，分明示威：这次我SONY已经坐上老大的宝座了，微软和任天堂你们二位争榜眼吧！

没错，虽然咸鱼翻身已不可能，争还是要争的。微软不甘示弱，在世嘉原美国总裁彼得·摩尔入伙的同时宣布Xbox live的用户数达到预期的两倍，25万订单到手。在主机网络化中取得领先之后，微软针对缺少第一方软件（即硬件商自身制作的软件）的软肋，又与陷入财政危机的维旺迪（VIVENDI）公司游戏部门爆出“绯闻”，意图以20亿美元彩礼迎娶3位魅力无限的娇娃：最有名望最受尊敬的暴雪、最令微软心动的拥有《指环王》版权的环球互动，不过要说人气最旺的，非拥有《反恐精英》的雪乐山莫属。不久，《亚洲华尔街日报》又捅出微软商谈购买SEGA的消息。虽然这几笔交易都未成功，但其咄咄逼人的气势着实让人感受到微软将游戏进行到底的决心。蜘蛛不由得想起自己所总结的微软定律（板砖横飞中）：微软几乎每一项产品的第一版都不成功，从DOS、Windows、IE到SQL、DirectX、OFFICE，这些产品首次上市都被骂得狗血淋头，不过没有关系，微软总是有耐心逐渐改进，最终击垮对手，其坚忍的程度不在日本人之下！

▲平井一夫：我狠话说尽了……（设计台词）

“闷声发大财”的是被美国人戏称为“The Big N”（老任）的任天堂。1月7日，任天堂公布了GBA SP，并宣布将于短短1个月之后的情人节发售。如果任天堂能预料性能不变，仅在外形上有所改进，加了前光和充电电池的GBA改版会这么成功，一定会在之前把备货量再增加1倍——等待加亮的GBA玩家们早就不耐烦啦，GBA SP被一抢而空，任天堂拼了命才藏住内心的狂喜，在网站上为缺货向玩家道歉。GBA SP销售狂潮贯穿了全年的掌机市场，任天堂甚至考虑在欧洲等市场不再销售传统的GBA。

3月31日，是史克威尔独立存在的最后一天，写到这里，蜘蛛停笔为伟大的史克威尔默哀一分钟！

4月初正是日本企业公布年报的时候，PS2高歌猛进，东家处境却不妙。

▲东芝（左）、多情的IBM（中）、索尼（右）三家联手打造超级芯片CELL。

4月，索尼宣布该公司第一季度亏损了大约10亿美元，这一消息使投资者感到了极大的震惊和恐慌，4月27日、28日内股价连续跌停，市值甚至降到了韩国三星的三分之一，成为整个日本股市动荡的罪魁。这轮暴跌被称之为“SONY冲击”，一时间反应迟钝、新品研发不力等指控纷至沓来。人家冤不冤啊，前两年SONY还是惟一盈利的电子类股票，顷刻之间被人鄙视，成了大企业症的疑似病例。美国《商业周刊》更是毫不客气地送出一顶“2003年最差经理人之一”的大帽子给CEO出井伸之戴上。惨就一个字，我要说一次。

▲久多良木健：我风头出尽了……（设计台词）

失意的任天堂也没强到哪里去，这一财年仅售出560万台NGC，远远低于去年预计的1200万台，继续落后于对手微软——还说老任是SONY的对手呢，蜘蛛都觉得有点勉强。Activision、维旺迪等主要的开发商纷纷表示将缩减NGC游戏的开发数量。任天堂年报中惟一的亮点是GBA的大卖，上财年的销量达到1570万台，略较预计的1500万台高些。开发NGC与GBA互联的游戏，借GBA拉动NGC这一策略因此史无前例地重要了起来。在新的一次预计销售时，任天堂不敢再托大，谨慎地把NGC的销量预计定在了600万台，谁都没想到，就这600万没过几天都成了一个笑话。惨就一个字，我只好再说一次。

翻翻国内的各种年度十大新闻，蜘蛛发现最重要的事情一般来说都是开会，老外跟咱也差不多。E3从来就是游戏媒体的盛宴，SONY很配合地为大家送上了一道大餐。谁都知道在主机市场站稳脚跟又面临盈利压力的SONY肯定要杀入利润丰厚的掌机市场，只是在等待合适的场合宣布消息。E3大展上，SONY副总裁久多良木健宣布誓将PSP打造成21世纪的Walkman，SCE美国总裁平井一夫杀气腾腾，放下狠话：不要以为我们只是游戏产业的领导者，看看我们会怎么在数字娱乐领域清理门户。志得意满的SONY也不忘“羞辱”一下对手：“我们将在后视镜里看看谁抢到第二。”

只要有丰厚的利润，从来就无需担心没有挑战者，诺基亚这样的游戏业新手倒罢了，业界和玩家一致认定有资格成为掌机市场真正挑战者的是基础深厚的SONY，拥有强大3D能力和光碟媒体的PSP就是他们想要的掌机！老任嘴上一向是满不在乎，说你“小样”索尼想克隆GBA的成功门都没有，你PS2卖的好不就是靠《GTA》之流么，偶家滴马里奥永远不会端起枪杆子！但我蜘蛛要替岩田聪心里打鼓：家用机市场已告失守，掌机市场一旦再不保，恐怕你就要向SEGA讨教如何从主机生产商转为第三方厂商了，光记着“闷声发大财”，难道忘了“枪杆子里头出政权”？

5月下旬，在1993年发起次时代战争的3DO申请破产保护，旗下的各个游戏品牌被NAMCO和育碧等厂商瓜分，写到这里，蜘蛛停笔为敢为天下先的3DO默哀一分钟！

任天堂在2003第一财季（4～6月）的报表中披露3个月以来卖出的324万台主机中，只有可怜的8万台是NGC（蜘蛛当时还以为是报新闻的网站打错了），总累积销售仅963万台，难道是大家齐心协力地装作没有看见《塞尔达传说：风之杖》在3月底的发售？NGC悲惨的处境让蜘蛛怎么看怎么像烈士DC。岩田聪甚至尴尬地透露暂时性停产NGC以减少NGC的库存！关于任天堂要撤出下一代主机市场，专攻掌机的传言也困扰着任天堂，若干性急的华尔街分析师已经为NGC准备好了讣告。如果在10年以前，任天堂根本不屑为之辩解，现在急了！老任马上出来辟谣：任天堂决不会退出家用

www.plumbook.cn

▲"现在的NGC是有史以来最超值的产品。"那圣诞送这个岂不是经济又实在?

机市场!

NGC GAME OVER了么?还没有!家用机市场就是任天堂的DNA，怎么可能放弃呢?老任口袋里的银子(《口袋妖怪》带来的银子)还够再买几个币，只见老任掏出一亿美元，投入了一个叫“圣诞商战”的街机SLG，Continue? Start! NGC的价格从149美元一刀砍到了99美元。美国任天堂副总裁乔治·哈里森在谈到此举时酸溜溜地说：“我们希望3年前已经买了主机(指PS2，蜘蛛注)的玩家能够换换口味。现在的NGC是有史以来最超值的产品。”以往说别人主机上的游戏都是垃圾的任天堂如今不得不服软，蜘蛛要感叹一句：胜败，就素那浮云!

经典游戏主机FC与SFC于9月正式停产，写到这里，蜘蛛停笔为不朽的FC、SFC默哀一分钟!

在第一季度财政报告中，索尼公司也同病相怜，透露说其游戏产业部门的软硬件销售呈下滑趋势，在4月1日到6月30日期间销售共下滑了18.2%，幸好E3上风头出尽的小玩意“EyeToy”7月起在欧洲发售，叫好又叫座，至今一不小心就卖了240万套以上，PS2用了8个月的时间又添上1000万，总销量突破6000万。

这一轮大战虽以PS2的胜出而告终，大家都忙活着为下一场战争准备武器。虽然不情愿透露下一场比赛的内情以免让玩家失去信心，但2003年的后6个月里，三家各自都最终确定了帮手：传得神乎其神的SONY的PS3的CPU Cell将与IBM、东芝携手打造；Xbox的CPU将采用IBM的POWER PC已和PC机划清界限，看谁还说我微软拿PC机冒充游戏机!来自宝岛台湾省的SIS接替Nvidia提供芯片组，显卡来自ATI；NGC下一代产品的CPU同样来自BM，显卡也同样来自ATI。现在距离下一轮比赛开始最少还有1年，蜘蛛宣布，最终结果已经出来了，SONY、微软和任天堂中的胜利者是——IBM!

俗话说得好，一年之计在于“冬”。圣诞商战是传统的销售旺季，西方人，尤其是美国佬，买东西跟不要钱似的。

诺基亚试水游戏市场，计划在未来两年销售600万部N-Gage，创造12亿美元的收入，为此，诺基亚投入数千万美元用于N-Gage的研发，并且将继续投入1亿美元用于N-Gage的广告支出，这个数字相当于诺基亚2002年广告宣传费用的三分之一，传言诺基亚还会拉来《DOOM》之父约翰·罗梅罗等一干强援，不可谓决心不大。10月7日，N-Gage正式摆上货架，定价299美元，结果迎接诺基亚的是不出大家意料的惨败。在英国市场上，N-Gage每周只卖出约500台，在美国市场两周之后的定价即被砍掉三分之一!尽管最新消息指出，到目前为止N-Gage虽已有60万台销量，但是有多少人是冲着它的游戏功能去的呢?想想，一个普通消费者若能以199美元买到一台上市不久，功能齐全的大厂彩屏MP3手机，说不定以为是营业员MM标价标错了，偷着乐还来不及，完全可能不太清楚它居然还有游戏功能!

SONY也在12月13日在媒体关注中把PSX拿到了日本消费者面前，虽然价格将近10万日币，仍抢购一空，第一周即售出10万台，没有其他产品可以匹敌，一举挤下原先的DVD录相机市场的龙头松下电器。SONY在内建硬盘的DVD录像机市场拿下最高市占率35%，可喜可贺!

惊闻伟大的黑岛工作组也被解散，这是PC游戏与TV游戏玩家共同的损失。写到这里，蜘蛛停笔为不朽的《博德之门》、《辐射》默哀一分钟!

扳动“圣战”扳机的任天堂可能想到降价会成功，但是肯定没想到会这么成功!9月25日至11月1日这35天以来，北美地区NGC主机比去年同期增长32%，市场占有率超过PS2与Xbox(谁再说只有在中国市场价格战才是最有效的手段我跟谁急)，任天堂终于在NGC发售之后又重新坐了一下久违的主机销售榜冠军的宝座，人家容易吗!10月底，下岗已久NGC的生产线重新就业，希望能储备足够的“库存弹药”以应对年底圣诞商战。据NPD的调查报告显示，在11月份，美国市场上PS2的市场占有率上升了2个百分点、NGC上升了3个百分点，而Xbox则下降了5个百分点。尽管微软推出了SEGA两款大作的超值捆绑套装，在任天堂数款大作的连番攻击下仍是败下阵来，二当家的位置终于易手!NGC的热卖一直延续到年底，整个“圣战”期间销售出110万台，较2002年年末劲升70%，而Xbox和PS2则分别为99万和180万台，NGC主机总销量终于赶上了并反超Xbox。任天堂的看家宝贝，GBA系列无疑成为最大的赢家，售出250万台，使得GBA系列全年在北美的总销量数达到惊人的850万台，NGC年度全球销售也顺利突破600万台，岩田聪悬着的心又放回了肚子里，GAME NOT OVER。只是任天堂爆出来上市41年来的首次半年度亏损，一亏就是2700万美元，令人惊愕+扼腕。SONY圣战则交出783万的成绩单，也没吃亏。

经过又一年激烈的搏杀，三家都公布了年报，给自己和玩家打气。

美国SCE年初宣布，2003年全球PS、PS2游戏的累计销量突破1亿套，再创新高，其中PS2的游戏销量比2002年增长24%，日本PS2游戏累计出货6600万套，而PS2游戏全球也推出2900款以上，合计出货量达5亿套，截至2004年1月13日，主机已出货7000万台，继续把持男一号的位置。

Xbox累积台数1370万台，暂居第三。在微软颇为看重的网络化方面，Xbox Live的用户数达到了75万，传言下一代Xbox没有硬盘，就是要把存储放在宽带网上进行，并且可以通过MSN和全世界的玩家通信。SONY和微软的野望都是把自己的主机变成信息家电，就目前看来，微软已经在局部抢占了制高点。在至关重要的另一块——日本市场，还是凄凄惨惨切切，随怎么折腾，总销量还是不足40万，大概比在中国大陆的销量强上一点。

老任NGC为1394万台，圣诞期间发飙以后现在又没什么脾气了，当前NGC的销量重归停滞不前，任天堂缩减NGC产量的流言再一次甚嚣尘上，而略略落后的Xbox今年将有《光环2》和《半条命2》两位护法，在FPS横行霸道的欧美市场想落后NGC都难，重夺亚军的位置只是时间问题。当然，掌机市场的总结可以照抄去年任何人为2002、2001、2000年直到1989年所做的年度回顾，只要把数字变一变：GBA大卖近2000万，累计销售数量4942万台、所有版本的《口袋妖怪》狂卖，而我们雄心勃勃、性能更强的挑战者第一关都没过就玩完……

你喝你的酒呦，我嚼我的馍，SONY有主机，老任有掌机，微软有钱一直发愁没处使，游戏机市场的三国演义愈加惨烈，棋输一招就可能被踩上一只脚永世不得翻身，谁能预料呢?欲知后事如何，请关注每期的UCG“游戏情报站”栏目!

▲微软Xbox Live的宣传——让国外的军人与家中的家属通过Xbox Live一起娱乐、交流……微软，真有你的。

www.plumbook.cn

冷饭

文：特约撰稿人 DARKBABY

《超级马里奥兄弟》、《猫捉老鼠》、《炸弹人》、《雪人兄弟》………，这些大多是过去国内红白机的64合一或128合一的低K盗版合卡中用来凑数的所谓“弱智游戏”，最近居然再一次被从坟墓中挖出来卖钱，任天堂以纪念“FC诞生二十周年”为名于GBA平台推出了“FC迷你版”系列，精选了10款任天堂、NAMCO、HUDSON三社的早期FC名作以每款2000日元的低价格发售，为了确保“原汁原味”，这次的移植作品一成不变地保持了原作的图像、音效乃至BUG，包括笔者在内的很多人都一度断定任天堂确实已经穷极无聊，必然将以惨淡的结局再次遭到整个业界的耻笑。

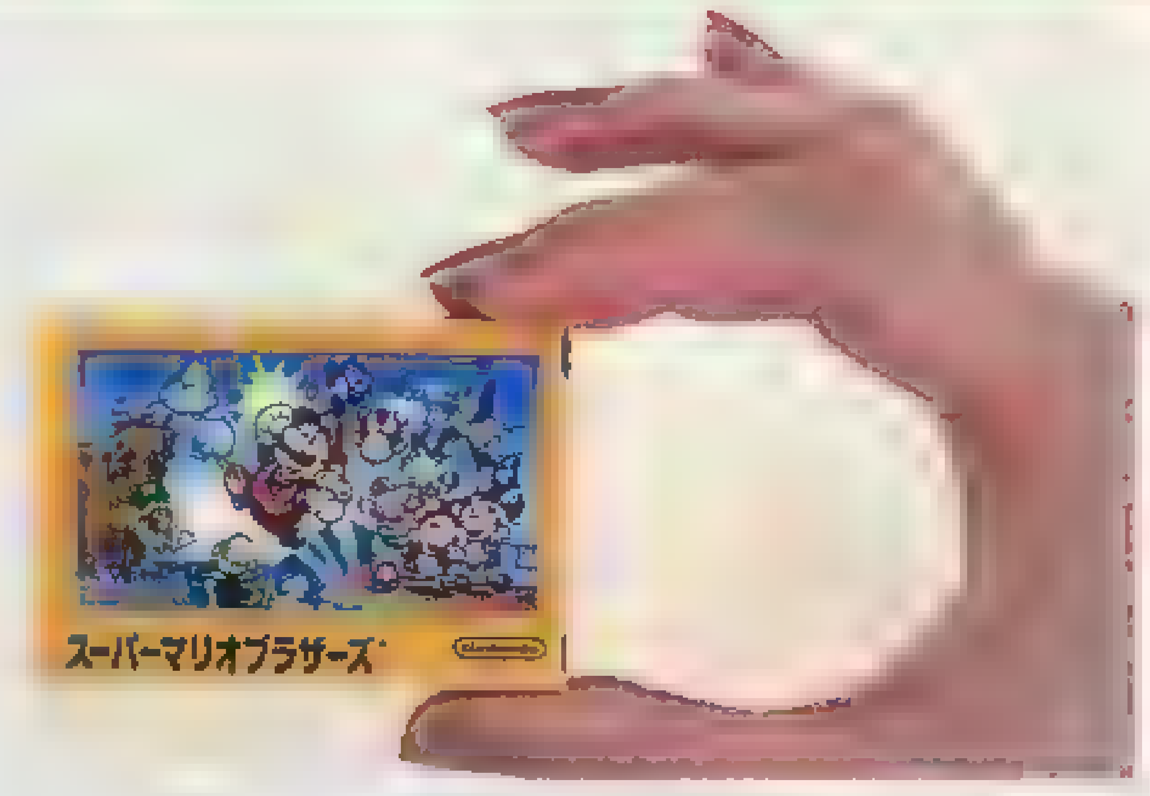
然而任天堂的小伎俩却再次大获成功。“FC迷你版”系列推出当天就被一抢而空，每个品种平均约5万份的首期出货量根本无法满足市场需求，一些商家则趁机囤积居奇以牟取暴利，至今为止“FC迷你版”系列的累计总出货量已经突破200万份，其中最畅销的《超级马里奥兄弟》更销售了35万份之多。“FC迷你版”系列的火爆销售势头至今毫无消退的迹象，GBA SP主机也因此连续7周压倒新作如云的PS2蝉联日本游戏主机销售冠军宝座，市场分析家们对此状况深感惊诧，而精明的日本游戏开发厂商们则见机而作，据日本媒体的消息称一些业界大手正纷纷与任天堂展开接洽准备积极参入“FC迷你版”计划，而任天堂虽然没有明确表态是否准备将之系列化，但预想以上的市场反响使得“FC迷你版”计划的延续已经顺理成章 。虽然“FC迷你版”系列仅为2000日元的超低价格，但其实际的利润却远远超过了那些定价5800日元的完全新作，使用低容量MASK ROM原封不动地“烧录”FC游戏，这样的工作只需要一两名开发成员在极短时间内就可以顺利完成，因此所需的成本开支几乎为零，难怪任天堂和NAMCO、HUDSON这次都赚得盘满钵满，更难怪其他FC时代的第三方厂商羡妒得心急火燎。

“我们将充分利用FC时代的宝贵遗产以促进市场的活性化…… ”

当任天堂前任社长山内溥在2003年初发表这样的豪言壮语时想必许多人都会认为这不过是一个垂暮老人的昏聩妄言，事实却再度证明了山内氏过人的敏锐商业嗅觉，其对任天堂及整个日本TV游戏业界现状的把握程度实已根底尽知。“FC迷你版”系列的火爆显然并不仅仅是因为低价格销售，几乎与此同期世嘉以2500日元价格在主流家用机平台PS2推出的历代名作的强化移植版本SEGA AGES系列却以平均销量仅数千份而惨淡收场，这充分证明了价格并非成功的主要原因。任天堂对推出的10款游戏都进行了精心选择，所有入选作品在当年都至少有50万份以上销量的传世佳作，而游戏的类型也非常适合于掌机平台。“FC迷你版”系列和 SEGA AGES系列销售情况的天地之差再度证明了广告宣传对于当今游戏产品销售的至关重要，任天堂重金制作的多套“FC迷你版”相关的电视广告在黄金时段连续滚动播放，广告中真实收录的游戏BGM着实能唤醒许多成年消费者的往日记忆，财力支拙的世嘉则因为缺乏足够资金用于广告预算，近期包括SEGA AGES系列在内的许多游戏销量都不尽如人意。

“日本消费者的脑袋都秀逗了，居然会争先恐后地去抢购陈腐不堪的FC游戏而置老少咸宜的高科技产品EyeToy于不顾……”

幸而SCE的广报部长佐伯雅司先生乃是有着良好教养的彬彬君子，否则难免将仿效某业界著名人士道出以上的怨愤之言。佐伯氏在推广EyeToy时曾经自信满满地断言这款连老人妇女也能轻松娱乐的产品必然将在日本大获成功，结果这款在欧美取得数百万惊人销量的PS2神奇新周边仅卖出约5万份后就在销售榜上消失得无影无踪。同样令人瞠目结舌的事例比比皆是，HUDSON在“FC迷你版”系列发售同一天隆重推出了对应PS BB的《炸弹人ONLINE》，这部全新设计的系列作品首日仅数百份的销量惨遭滑铁卢，讽刺的是同一天里那个20年前的最初版本却足足售出了近5万份！超级冷饭的热卖与绝对新潮的滞销形成了非常强烈的反差，许多业界资深人士都由衷感叹目前日本TV游戏产业的迷走状态，游戏厂商软件开发力的江河日下，消费者选择趣味的单一化等弊端已经严重制约了日本本土游戏产业的健康发展。“FC迷你版”系列的成功无疑给了至今包括任天堂在内所有日本游戏开发厂商的制作人员们一记沉重的耳光，间接证明了游戏原动力在这些年里的急剧退化，根据市场分析获得的信息我们可以了解到购买“FC迷你版”系列的大多为高年龄层的成熟消费者，其中有许多人一度已经诀别TV游戏很长时间了，不少人在接受采访时坦言现今的许多游戏徒有其表且操作繁杂令人厌烦，而那些过去的名作却凭借着质朴无华的风格依旧熠熠生辉。日本本土出品的游戏软件过去很长一段时间内曾经是世界的绝对主流，《马里奥》、《口袋妖怪》等游戏品牌形象深入人心，然而近年来欧美软件开发商的迅猛成长却令人耳目一新，《横行霸道3》、《光环》、《分裂细胞》、《波斯王子 时之砂》等大批作品不但创意绝佳且技术力拔群，《横行霸道3》1300万份的惊人销量更创造了全新的销售神话。相比之下日本软件厂商却日益呈现出技术落伍，创意匮乏的尴尬景象，支撑局面的还是《马里奥》和《GT赛车》等一批老牌系列名作，已经很长一段时间里没有涌现出具有全球影响的原创超级大作。相形EA、TAKE-TWO、UBISOFT为代表的欧美游戏厂商市场份额的大幅度扩张，以任天堂、SCE为代表的日本厂商的衰退则到了令人瞠目结舌的地步。近年来欧美游戏厂商开发作品在各大世界性游戏综合评奖中日益崭露头角，日本厂商则版图日蹙，这种不利状况在技术类奖项尤其明显，即使比较一下任天堂、SCE等一些跨地域的超大型企业的日本与欧美软件开发部门的技术力和创造力也存在着很大落差，任天堂北美子会社制作的《银河战士PRIME》被赞誉为该社在NGC平台最体现技术力的游戏，而SCE海外作品的市场表现也远胜于国内本社作品（EyeToy就是最好证明）。在日本国内寡占化、一极化的倾向也日趋严重，市场份额被少数几家大手厂商牢牢把握，为了规避市场风险绝大部分的厂商把开发重心放在主流硬件，这也不可避免会造成严重的市场排挤现象。消费者面对着潮水般涌来的软件群无所适从，惟有根据广告宣传或品牌知名度选择游戏，这就形成了日本地区名厂大作依然热卖不衰而无名的原创新作无法脱颖而出的恶性循环。有人说日本游戏厂商越来越不懂得怎么做游戏，日本玩家越来越不懂得玩游戏，这样的言论绝非危言耸听，超级冷饭“FC迷你版”系列的热销充分证明了许多消费者对现状的严重不满，至少对于目前的GBA平台确实如此。



▲你无法想象，约20年前的作品在现在也能卖个几十万套……

任天堂当然深知目前的业界现状，山内溥和岩田聪多次在公开场合对游戏制作日趋重厚的发展方向进行了批判，王牌制作人坂本贺勇也由衷感叹越来越无法把握玩家的消费心理，他同时表示必须重新回归FC初期那种纯粹追求游戏本质的制作心态。为了在未来商业竞争中占据主动地位，任天堂采取了进取与保守并举的经营策略，一方面积极开发NDS等追求全新游戏概念的软硬件产品，另一方面推行复古主义力图再度凝聚不断流失的消费层，从目前“FC迷你版”系列的销售态势来看确实也达到了一定的预期目标。“FC迷你版”系列有着一石数鸟的效果，一来活用过去的遗产提升利润率，二来更可以填补因为NDS、PSP等新硬件所造成的GBA平台软件真空，更重要的是巨大的利益诱惑将促使一些老牌厂商继续与任天堂维持合作关系，“FC迷你版”系列的人气维持时间将可能对业界的格局产生微妙影响。与“FC迷你版”系列的巨大成功相对照的是，任天堂不惜耗费巨资与第三方厂商在NGC平台联手打造的《生化危机》、《潜龙谍影》等一些强化复刻作品却连遭挫折，这不得不让人质疑仅限于感官效果提升的移植作品的真正存在价值。和索尼、微软等硬件领域的对手相比，任天堂惟一且最有力的竞争优势就是数十年积累的雄厚游戏软件制作实力，这种优势正随着时间推移而不断减弱，“FC迷你版”系列的成功仅仅代表着过去的辉煌，如何延续并发展才是任天堂的青年一代开发者们必须面对的严峻课题。

从目前的走势分析，“FC迷你版”系列的主打作品《超级马里奥兄弟》最终突破50万大关将指日可待，一款历经20载的冷饭游戏依旧如此活色生香，对于任天堂还是整个日本游戏业界而言都不是什么值得庆贺的幸事………

www.plumbook.cn

相关产品详情敬请随时关注官方网站 ro.gamefiler.com.cn
仙境代言人 孫燕姿
浪漫情人，共度你们的仙境蜜月之旅！
执子之手，与子偕老，RO樱之花嫁，守候永恒不变的爱恋
RO在4月，就要开放结婚功能了哟！一直相亲相爱的你们，是不是期待以久了呢，到时，
就可以和自己所爱的人穿著漂亮的婚纱结婚了.之前一定要表达好对自己所爱的人一生永不变哦~~
让我们和仙境代言人孙燕姿一起拉开爱的序幕，愿仙境有情人永远在一起！
全亚洲百万人在线之人气Online Game
樱の花嫁
仙境传说 RO
RAINBOWLAND ONLINE
ONLINE
出版 北京银冠电子出版有限公司
GRAVITY
智冠电子(北京)有限公司
游戏新干线科技(北京)有限公司

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

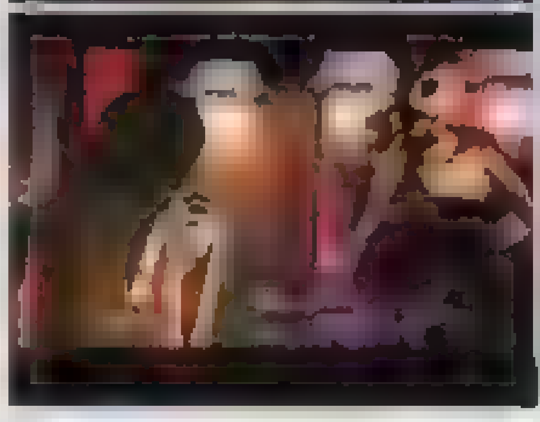
PS2 | SQUARE ENIX | RPG
ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁 | 预定2004年3月25日 | 日版
同捆《DQ Ⅷ》影像碟 | 推荐玩家年龄：全年龄

在沉寂了数年后，《勇者斗恶龙》的系列作终于将要再次推出了。本作虽然只是一个复刻作品，但超高的人气和游戏素质，却让其在日本的期待排行榜上高居三甲之内。比起SFC上的原始版本，本作进行了全方面的3D化，即使是被国内玩家所诟病的战斗画面，看起来也十分具有魄力。最令人兴奋的是，本作将采用NHK交响乐团的full orchestra音源，大家可以在游戏时欣赏到绝无任何缩水的高品质交响乐曲！而且本作还将附送一张收录有《勇者斗恶龙Ⅷ》的最新影像碟。从没有接触过该作的人，这次该下决心购买了吧？

九怨

PS2 | FROM SOFTWARE | AVG
九怨 KUON | 预定2004年4月1日 | 日版

这是款纯日本风格，将美丽和“怨念”融合在一起恐怖AVG。作为恐怖游戏，《九怨》将让您从游戏中体验到前所未有的恐怖和刺激。故事发生在平安时代，叫藤原赖近的贵族的家中。游戏中登场3个不同的故事：“阴之章”，“阳之章”以及完成阴阳两章后才会出现的“九怨之章”。当玩家将3个章节的内容联系起来时，故事的真相会逐渐明确起来。通过本作的系统和世界观，你会感受到什么叫真正的恐怖……



PlayStation2

月份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
3月	[illegible]	格斗之王2002	THE KING OF FIGHTERS 2002	FTG	SNK PLAYMORE	6800日元
	3月25日	**勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘**	**ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁**	**RPG**	**SQUARE ENIX**	**7800日元**
	3月25日	怪兽大激战	怪兽大激战	ACT	CAPCOM	6800日元
	[illegible]	金色的卡修 友情组队战斗	金色のガシュベル 友情タッグバトル	ACT	BANDA	6800日元
	3月25日	将双手展向太阳永久的羁绊	てのひらを、たいように 永久の絆	AVG	PRINCESS SOFT	6800日元
	3月25日	STEADY × STUDY	STEADY × STUDY	AVG	IDEA FACTORY	6800日元
	3月25日	黄泉归来 REFRAIN	黄泉がえり リフレイン	AVG	D3PUBLISHER	4800日元
	[illegible]	职业棒球SPIRITS 2004	プロ野球スピリッツ 2004	SPG	KONAMI	6800日元
4月	4月[illegible]日	九怨	九怨 KUON	AVG	FROM SOFTWARE	6800日元
	4月[illegible]日	信长的野望 天下创世	信长の野望 天下創世	SLG	KOEI	9800日元
	4月[illegible]日	火拼时速2 冲击点	BURNOUT2 POINT OF IMPACT	RAC	SAMMY	5800日元
	4月[illegible]日	到哪里都在一起 多罗与流星	どこでもいっしょ トロと流れ星	AVG	SCE	2800日元
	4月[illegible]日	通灵王 奋斗之魂	シャーマンキング ふんばりスピリッツ	ACT	BANDA	6800日元
	4月[illegible]日	SIMPLE2000系列 Vol.47 合战关原	SIMPLE2000 Series Vol.47 THE 合戦関ヶ原	[illegible]	D3 PUBLISHER	2000日元
	4月8日	SIMPLE2000系列 Vol.48 你就是的士司机	SIMPLE2000 Series Vol.48 THE タクシー 运转手は君だ	RAC	D3 PUBLISHER	2000日元
	4月[illegible]日	红海2	红の海2 Crimson Sea	ACT	KOEI	6800日元
	4月[illegible]日	炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX	BOMBERMAN Land BOMBERMANKart DX	RAC	HUDSON	5980日元
	4月[illegible]日	幸福操作官	幸福操作官	SLG	SCE	5800日元
	4月[illegible]日	KAINA	ケイナ	ACT	NAMCO	6800日元
	4月22日	**新天魔界 混沌时代Ⅳ**	**新天魔界 Generation of Chaos Ⅳ**	**S·RPG**	**IDEA FACTORY**	**6800日元**
	4月22日	新天魔界 混沌时代Ⅳ（初回限定版）	新天魔界 Generation of Chaos Ⅳ（初回限定版）	S·RPG	IDEA FACTORY	8800日元
	4月[illegible]日	筋肉人 新世纪	キン肉マン Generations	ACT	BANDA	6800日元
	4月22日	[illegible]	クリムゾンティアーズ	ACT RPG	CAPCOM/SPIKE	6800日元
	4月22日	[illegible]	ダービースタリオン04	SLG	ParityBit	6800日元
	4月28日	异度传说 [illegible]	Xenosaga Freak	[illegible]	NAMCO	4800日元
	4月28日	鬼屋	Haunted Mansion	ACT	[illegible]	5800日元
	4月预定	侦探 神宫寺三郎	KIND OF BLUE 侦探 神宫寺三郎 KIND OF BLUE	AVG	WorkJam	5980日元
5月	[illegible]	胜负师传说 哲也 DIGEST	胜负师传说 哲也 DIGEST	[illegible]	ATENA	5800日元
	5月27日	**超级机器人大战MX**	**Super Robot War MX**	**SLG**	**BANPRESTO**	**7980日元**
	5月[illegible]日	足球王国 试验版	Football Kingdom Trial Edition	SLG	NAMCO	3980日元
	5月预定	伊莉丝的工作室 永恒玛娜	イリスのアトリエ エターナルマナ	RPG	GUST	6800日元
	5月预定	世界拉力冠军赛3	WRC3	RAC	[illegible]	6800日元
6月	6月[illegible]日	寂静岭4	SILENT HILL 4	AVG	KONAMI	6980日元

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

GBA

《钢之炼金术师》的新作《迷走的轮舞曲》即将在GBA上火热登场！与剧情完全原创的PS2版不同，从目前公布的情报看来，《迷走的轮舞曲》的剧情将与原作有着很大的关联。《钢之炼金术师》的原作连载于SQUARE ENIX旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》中，而动画版也在去年起开始上映。截止到去年底为止，这部漫画单行本的销量已经达到了800万本，同时被评选为第49回日本小学馆漫画赏中少年漫画部门大奖得主，而《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》也有着20余万套的销量。在2003年度《钢之炼金术师》已经成为了SQUARE ENIX的重要财政收入来源之一，不知这次的《迷走的轮舞曲》是否能为BANDAI带来好运呢？

GBA

任天堂为GBA完全原创的新作《星之卡比》，无论是从画面还是从系统上来看，比起移植自SFC版的前作都有着巨大的进步。游戏最大的特色是无论何时都会有4个卡比同时出现在迷宫中，虽然单人游戏时玩家只能控制其中的一个，但是却可以利用道具召唤其他同伴来进行帮助，从而实现很多有趣的战斗方式。卡比的能力也得到了强化，除了新增了多种复制能力以外，以前的能力在效果上也得到了强化，甚至可以通过"搓招"实现特殊攻击。和前作一样，游戏还提供了多种简单有趣的迷你游戏，不论是单人还是多人游戏时，都会是调节心情的最佳方式。另外，至截稿时本作已经延期，这实在是件遗憾的事。

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年3月22日～2004年6月17日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

3月25日	BOBOBOOBO・BOOBOBO 9极战士恶搞融合	ボボボーボ・ボーボボ 9极战士ギャグ融合	RPG	HUDSON	49[illegible]日元
3月26日	龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗剧	FTG	BANPRESTO	[illegible]日元
3月26日	**钢之炼金术师 迷走的轮舞曲**	**钢の炼金术师 迷走の轮舞曲**	**RPG**	**BANDAI**	**4800日元**
3月29日	SF大冒险 ZERO ONE SP	SFアドベンチャー ZERO ONE SP	AVG	FUK	4[illegible]日元
4月[illegible]日	东京魔人学园 符咒封录	东京魔人学园 符咒封录	RPG	[illegible]	[illegible]日元
4月22日	马里奥高尔夫 GBA之旅	マリオゴルフ GBAツアー	SPG	[illegible]	[illegible]日元
4月23日	洛克人ZERO3	ロックマン ゼロ3	ACT	[illegible]	[illegible]
5月[illegible]日	光明之魂 廉价版	シャイニング ソウル お买い得版	A・RPG	SEGA	[illegible]日元
5月28日	JAJA丸Jr.传承记	じゃじゃ丸Jr.传承记	ACT	JALECO	48[illegible]日元
5月预定	**银河战士 零点任务**	**METROID ZERO MISSION**	**ACT**	**NINTENDO**	**价格未定**
未定	星之卡比 镜之大迷宫	[illegible]	ACT	NINTENDO	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

3月24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA	4980日元
3月[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
4月29日	PIKMIN 2	ピクミン2	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
2004夏预定	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2004冬预定	**生化危机4**	**バイオハザード4**	**AVG**	**CAPCOM**	**价格未定**

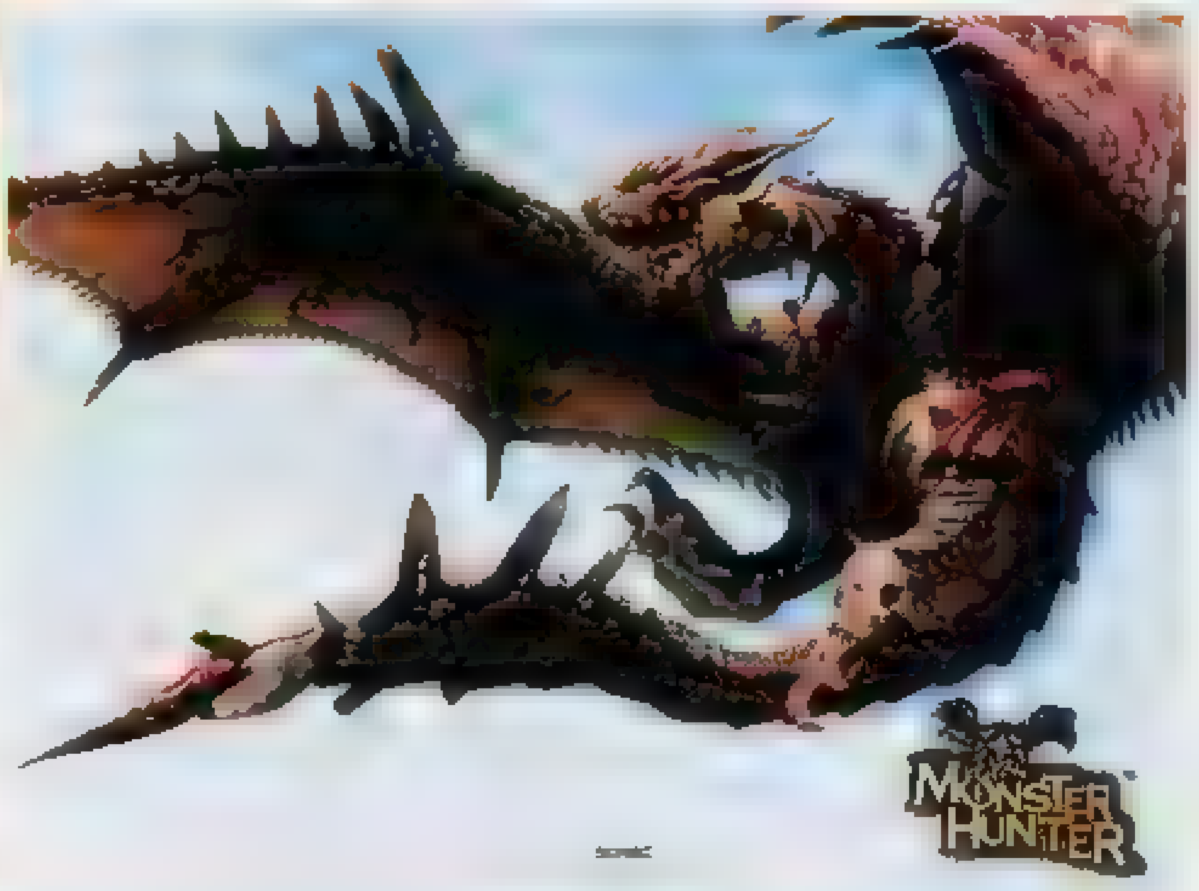
Xbox

3月23日	**汤姆克兰西的分裂细胞：明日潘多拉**	**Tom Clancy's Splinter Cell:Pandora Tomorrow**	**ACT**	**UBI SOFT**	**49.99美元**
4月[illegible]日	式神之城II	式神之城II	[illegible]	[illegible]	4[illegible]日元
4月22日	电脑大战 DroneZ	电脑大战 DroneZ	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
5月[illegible]日	天诛参 回归之章	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
[illegible]4夏预定	死或生在线	DOA ONLINE	[illegible]	[illegible]	88[illegible]日元

www.plumbook.cn

UCG排行榜 RANKING

本期主持 猫太



原本预定在2~3月这个游戏高峰期发售的作品都纷纷延期，结果造成了连续两周的排行版几乎都是老游戏占据前十位的局面。国内老玩家满怀希望地期待着的《忍者龙剑传》虽然先声夺人，但最后也没能登上前3位的宝座，看来日本的Xbox拥有量实在太低。而CAPCOM的《怪物猎人》是一棵在沙漠中萌起的幼芽，以出色的世界观和网络互动登上了新一周的首位。《潜龙谍影 孪蛇》充满了电影手法的过场让人大饱眼福，但不断出现的BUG让人感到KONAMI的诚意不足。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年3月1日～3月7日

1位 PS2 鬼武者3

CAPCOM■AVG■2004年2月26日■8万6300套■累计51万7500套

由金城武和让·雷诺这两个异地巨星共同演绎的巨作在发卖后的第2周依然稳居榜首位置。除了是因为在这两周内并没有出现其他的大作外，更主要的原因是作品拥有极佳的质量。虽然如此，本作的销售量依然没有前作理想，希望美版会有更好的成绩。

2位 NGC 自制机器人 战斗革命

NINTENDO■ACT■2004年3月4日■[illegible]套■累计[illegible]套

在N64和GBA上大受欢迎的组装机器人游戏终于走上了NGC平台。本作除了在画面上有超强的进化外，武器和配件数量等要素的大幅度增加也同样振奋人心。与GBA版的《自制机器人GX》联动还会出现隐藏BOSS，打倒它后便可以进入单机游戏中不可能出现的隐藏舞台。

3位 [illegible] FC迷你版 超级马里奥兄弟

NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■5万9600套■累计25万8500套

NINTENDO品牌游戏的魅力就是玩家想挡也挡不住，在GBA上重现当年FC风采的《超级马里奥兄弟》依然凭借着老玩家的宝贵回忆稳居在排行版的前十位。但对于新玩家来说，这种只有几个发色数的游戏真的可以吸引人吗?

4	战国无双 KOEI■PS2■ACT■2004年2月11日■4万2900套■累计96万7600套
5	世界足球 胜利十一人7 国际版 KONAM■PS2■SPG■2004年2月19日■3万6400套■累计42万套
6	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX NEW! SCE■PS2■ACT■2004年3月4日■3万5100套■累计3万5100套
7	口袋妖怪 火红 NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■3万4200套■累计92万2500套
8	SD高达G世纪SEED BANDA■PS2■S RPG■2004年2月13日■2万4600套■累计35万3000套
9	口袋妖怪 叶绿 NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■2万2300套■累计79万4100套
10	街道战斗2 连锁反应 元气■PS2■RAC■2004年2月26日■2万1800套■累计9万4200套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年3月8日～3月14日

1位 PS2 怪物猎人

CAPCOM■MMORPG■2004年3月11日■12万4500套■累计12万4500套

大概CAPCOM在推出本作之前也没想到会取得这么好的销量。《怪物猎人》自去年5月的E3公布以来，一直都保持着比较低调的宣传手法。但在推出后的4天内，销量就已将超过了12万份。看来喜欢原始生活的玩家的确不在少数。

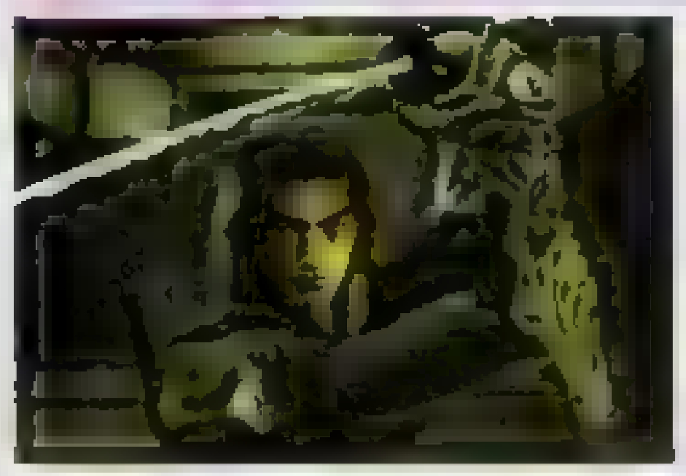
2位 [illegible] FC迷你版 超级马里奥兄弟

NINTENDO■ACT■2004年2月14日■5万4600套■累计31万3200套

本作的排行位置正如游戏中的主人公马里奥一样越跳越高，从一个月前的第6位慢慢地"跳"上了本周的第2位，可见这位胡子大叔在无数玩家心目中的地位。"FC迷你版系列"还会不断地推出FC时代的经典名作，怀念过去的你又怎么能抵挡这一切的冲击呢?

3位 [illegible] 鬼武者3

CAPCOM■AVG■2004年2月26日■4万7200套■累计56万4700套



位置开始滑落的本作看来在下一周的众多款作品前将退出前3位的排名。比起前作，本作的开场动画的确让每一名路过的玩家都会留住脚步，但游戏的系统和故事铺排方面却没有作出让人兴奋的改变，这些也许是不如前作卖得好的原因吧!

4	忍者龙剑传 NEW! TECMO■Xbox■ACT■2004年3月11日■4万2600套■累计4万2600套
5	海贼王 棒球进行曲 NEW! BANDA■GBA■SPG■2004年3月10日■4万600套■累计4万600套
6	潜龙谍影 孪蛇 NEW! KONAMI■NGC■ACT■2004年11日■3万3700套■累计3万3700套
7	世界足球 胜利十一人7 国际版 KONAM■PS2■SPG■2004年2月19日■3万4300套■累计45万4400套
8	战国无双 KOEI■PS2■ACT■2004年2月11日■2万8400套■累计99万6100套
9	口袋妖怪 火红 NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■2万8000套■累计95万500套
10	自制机器人 战斗革命 NINTENDO■NGC■ACT■2004年3月4日■2万4100套■累计9万套

www.plumbook.cn

前线狙击

文：纱迦

2003年PC游戏界公认最优秀的回合制战略模拟游戏当属光荣的《信长的野望 天下创世》。《信长的野望 天下创世》同样是纪念光荣创社25周年及“《信长的野望》系列”诞生20周年的作品。系列之前的作品都是以“传”、“记”、“录”作为副标题的结尾，而本作却使用了《天下创世》这样一个名字，充分表现了光荣意图令自社这一历史最长、资格最老的游戏重焕新春的“野望”！

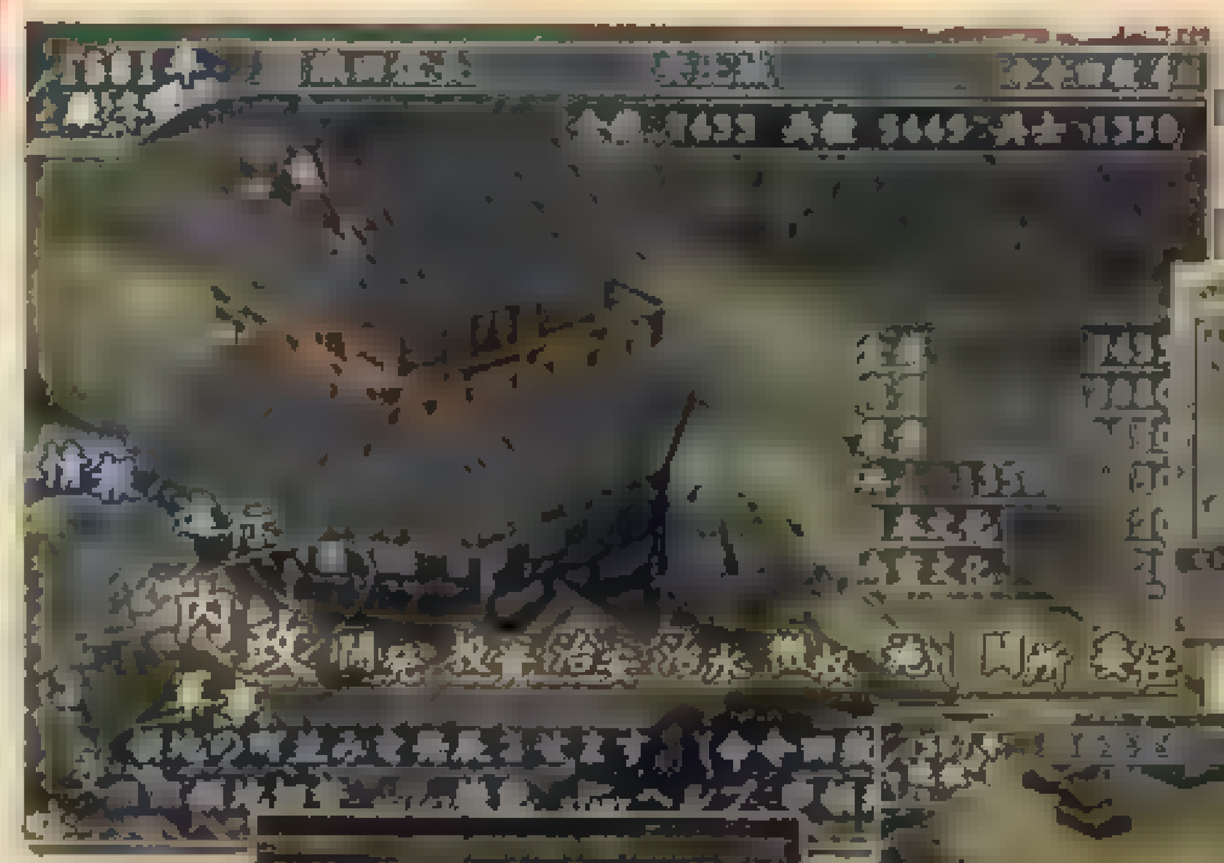
由于光荣向来都有将自己PC平台上的作品移植给家用机平台的传统，这次《天下创世》推出PS2版也在情理之中。而PS2版和PC版比起来有三大变化，使得游戏素质更加优秀。4月1日，喜欢SLG的玩友不可错过！

信长的野望 天下创世	KOEI	SLG
PS2 信长の野望 天下创世	预定2004年4月1日	日版
对应硬盘	推荐玩家年龄	全年龄

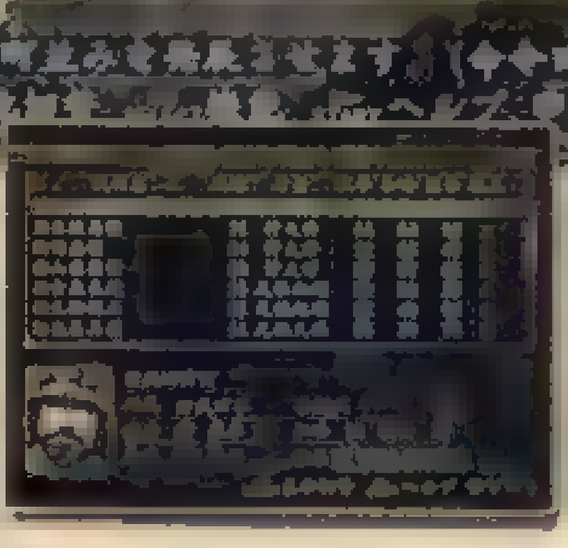
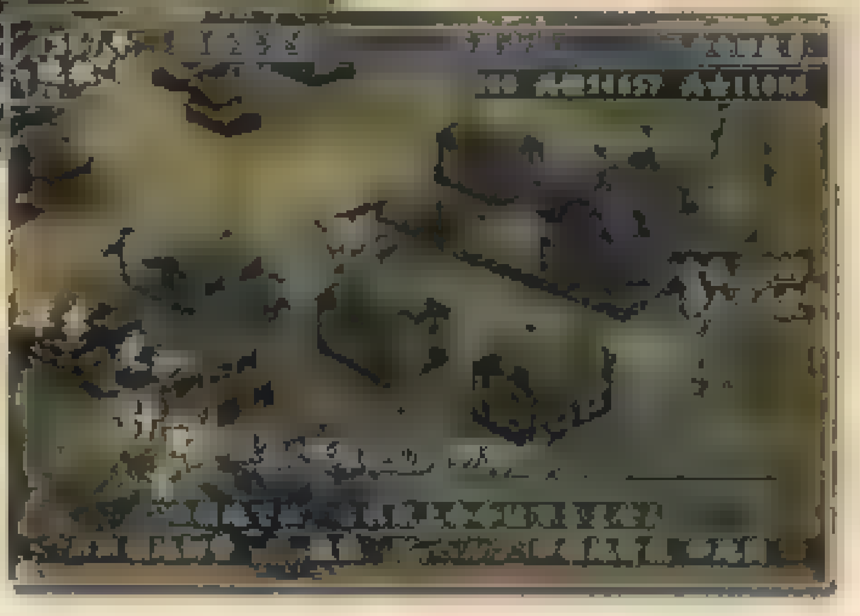
有着质的飞跃的内政模式

本作的内政系统一改此前“《信长的野望》系列”中会议模式的纯指令形式，改成像《帝国时代》、《模拟城市》那样的即时演算画面。这样就能够将町的发展过程真实地表现出来，玩家的一举一动将直接反映到你所控制的城市面貌上。早期町的各种数值都很低下，此时的町看上去破破烂烂，没有人气。随着时间的流逝，经过玩家的不断建设后，町的规模不断变大，各种设施都会相继出现，道路上的行人也会逐渐增多。而位于町中心的主城也会逐渐变大，建起豪华的本丸与天守阁，还出现了石墙和护城河。这样，一个傲视战国的大町就诞生了！

本作的版图包括了整个日本，北至虾夷、南至萨摩，都将成为战场。当然，位于不同地域的不同的城市，其风格自然会有很大不同，在特定地域还会出现一些特殊的建筑物，如忍者屋、礼拜堂等等。游戏中对于町的描绘相当细致，一个中等规模的町，玩家在屏幕上所看到的画面仅占其整个面积的1/6，这无疑对游戏的美工提出了更高的要求，不过从PC版的情况来看，光荣没有让玩家失望。套用一句设计者的原话，那就是游戏“真实体现了安土桃山时代的町风貌”。

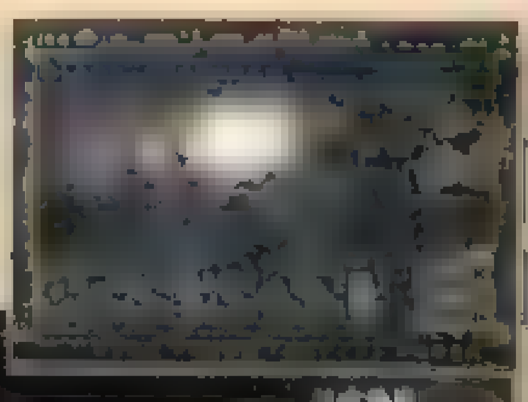


◀举世无双的名城——安土不过此时城下町的规模并不大，大概是刚刚从目加田城改建吧？按你的意志去建设吧！

▶町的风格与城主的教养也有密切关系，如果长期让武田信玄担任清洲城主的话，尾张会不会变成第二个骏府呢？

真实感大增的战争模式



▲▶人称独眼龙的伊达政宗遇到了出乎意料之外的殊死抵抗。不过此战就算不能攻下寺池城，大肆破坏一番后撤退也不失为一条下策。这样一来寺池城的经济就很难恢复元气，下次再来进攻时胜算就多了几分。

内政模式作出如此大的改进，自然也直接影响到了战争模式。由于采用了即时演算的全3D引擎，进入战争后就无需再切换画面，而是直接就在地图上开战了。这样一来战争场面更加真实宏大，而战斗系统则不得不变为即时战略的形式。

本作的战斗单位比较小，这样同屏内可以同显200个战斗单位。不过由于画面过于细致，使得一场战争的最大参战人数大约在3万～4万，当然这个设定还是比较符合当时日本的环境的，不过对于喜欢大兵团作战的玩家来说是一个打击。战斗同样分为野战和笼城战，而骑兵、枪兵、铁炮兵三大兵种依然健在，同样还有阵型的设定。

从野战转为笼城战时，城下町的各种设施势必会受到战火的株连。当玩家看到自己苦心经营的町被敌人肆意损坏时，就会完全感受到战争带来的直接经济损失（町的各种数值都会下降）。借助于即时演算的功劳，玩家可以目睹城墙、村庄被毁坏的情景，各种破坏效果也制作得相当逼真。

PS2版三大新增要素

画面大幅强化

运用PS2的机能，PS2版《信长的野望 天下创世》画面将更上一层楼。比较一下PC版的画面，就会发现，PC版胜在画面解析度高，但各种建筑物所用的多边形数明显不如PS2版。另外严格来说PC版的画面并非全3D，而此次PS2版将改为彻底的全3D表现方式。

当然这并不是说PS2的机能就强过PC，请大家不要误解。以前光荣推出的PC版游戏普遍具有配置要求低、任何机器都能通吃的优点，但本作的PC版对配置的要求并不低。这固然是光荣力求技术进步、提高游戏质量的表现，不过如果过于强化画面的话肯定将会使更多的玩家无缘本作，因此光荣不得不对PC版的画面作出一定的牺牲。

武将肖像更新

在PC版《信长的野望 天下创世》中，除了一些知名角色之外，很多角色的肖像都是直接沿用《苍天录》的。而在这次的PS2版中，所有的1000名武将和100名原创武将的肖像均经过了全新绘制，与过去作品完全不同。有兴趣的玩家不妨拿本作的头像与《战国无双》中的角色进行对比。另外PC版中有初级和上级两种难度，在PS2版中追加了更简单的“入门”难度和更难的“超级”难度。

附加剧本

本作除了包括PC版的4个剧本外，更追加了附加剧本。当玩家将游戏通关后，就会出现附加剧本。从1551年家督相续剧本到1582年本能寺之变剧本，总共有350个附加剧本可供选择，实在是相当惊人啊！而在每个附加剧本的开始，都会有一段由原画串联而成的动画交待剧情，绝对有一见的价值

©2003-3004 KOEI Co .Ltd

www.plumbook.cn

文：邪魔天使

喧哗斗技场 猴子大战	SCEJ	ACT
PS2 ガチャメカスタジアム サルバトーン	预定2004年夏	日版
灯厂周边未定	推荐玩家年龄	全年龄

喧哗斗技场 猴子大战

SCE的招牌动作游戏是什么？想必很多玩家会毫不犹豫地说出是《捉候》。现在一款新的《捉猴》就要出现在各位玩家面前了，大家又可以拿着各种各样的捕捉道具去抓那些可爱、可恶的小猴子了！作为系列的第四作，游戏在很多方面进行了一些变化，比如采用了卡通渲染技术，让各个小猴的动作变得更加丰富多彩；另外游戏中的捕捉道具也进行了一些改变，战斗起来更加刺激。除此之外，玩家还可以操纵作为敌方角色登场的比波猴一方，这让游戏的乐趣又增加了不少。游戏还可以进行4分屏对战，玩家可以邀约几个好友一起体会这款游戏的乐趣了。

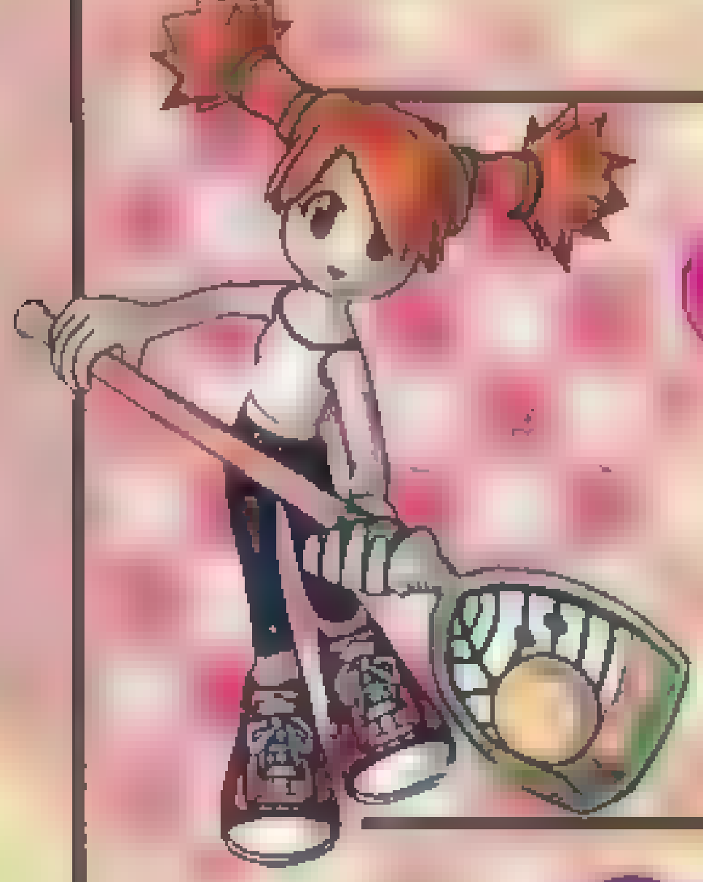
登场角色

比波猴

头戴一顶可爱帽子穿着短裤的可爱猴子，这就是系列里最受欢迎的比波猴了，别看它这么可爱，但是顽劣起来可是很厉害的哦。手持一把巨大木棒，看来它的攻击力威力一定不小。

翔

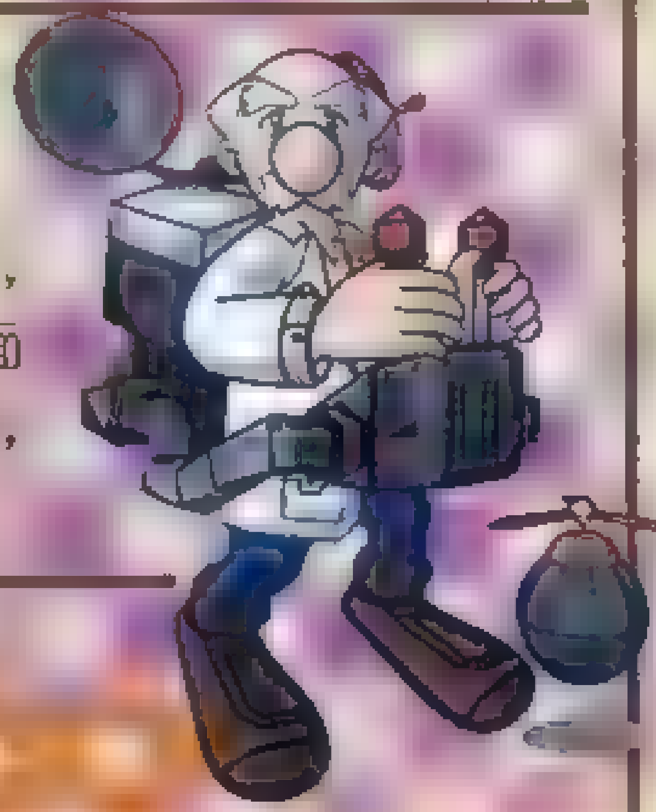
元祖《捉猴》的正统主人公，不过由于猴子们太活跃以至于玩家对这位主人公的存在感感到太薄弱了，冲天式的红黄头发还是那么引人注目，手持的剑型捕捉器看起来相当酷哦。



顽皮、多话的一个女孩，性格争强好胜，是个值得信赖的大姐姐。由于身高比翔和比波猴都要高，所以攻击范围比较广，不过这样的话她的攻击速度和命中率就有点让人怀疑了。

博士

发明猴子捕捉器的博士这一次亲自上阵，也许因为年纪有点大的关系，所以体力方面有点问题。除了捕猴器他还发明了时间机器，并自称是天才的发明家。



正体不明的战斗用比波猴。有一双黄色眼镜和一张大嘴的是比波红霸王猴；力量强大擅长接近战的是红眼的比波黄霸王猴；而擅长远距离攻击、动作敏捷，有一对绿色眼镜和一口獠牙的就是比波蓝霸王猴。

操作

“《捉猴》系列”的特色就是利用手中的捕猴器去抓那些淘气的猴子，基本操作就是使用手柄上的两个类比摇杆。轻推左摇杆是缓慢移动，而重推左摇杆就是跑；按一次R1或R2键就是跳，并且可以进行2段甚至3段跳跃；右摇杆的作用就是使用捕捉器进行攻击。

捕捉棒

这是翔的基本武器。按下L3是防御，按右摇杆是使用捕捉棒进行攻击，如果回转右摇杆可以令攻击力上升，按下R3键可以进行蓄力，放开就是威力强劲的冲刺攻击。

▲使用捕捉棒时防御的画面，战斗时不要只顾着进攻，适时防御是取得成功的关键。

▲虽说是基本装备，但还是具备回旋斩和冲刺攻击这些强力的攻击手段。

弹弓

可以从远距离攻击的飞行道具，左摇杆跟捕捉棒一样可以进行移动和防御，推动右摇杆向瞄准方向的反方向是拉动弹弓，放开就是发射柏青哥弹珠。只要对准了方向，弹弓是自动瞄准的，所以操作一点都不困难。

▲拉开弹弓。　▲瞄准那只比波猴。　▲弹珠发射！

小艇

除了捕捉器游戏里还有许多交通工具，而且有时是要在乘坐交通工具的情况下进行战斗的。左摇杆是操纵右边的船桨，右摇杆是操纵左边的船桨，前进是就要同时转动两个摇杆。另外，L2、R2是发射鱼雷。

▲直道上的驾驶是最爽的！

▲发射鱼雷进行攻击，战斗白热化啊！

©Sony Computer Entertainment,Inc.

文：猫太

火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2　TOMY　ACT

GBA

前线狙击 NARUTO -ナルト- 最强忍者大结集2

以《火影忍者NARUTO》为主题的游戏如今已经在主流机种上推出了6款作品。自该动画登场以来，其热血的情节和丰富的忍术一直得到观众们的赞同。对于代理这款游戏的BANDAI公司和TOMY公司来说，这无疑也是一块"叼在口里的肥肉"。所以从该动画人气急升开始，游戏作品也从不同的机种上相继出现。现在又一款GBA作品《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2》即将在春天与大家见面。相隔了一年后的续作不但在各个方面都有大幅度的提升，而且还有一些让人意想不到的惊喜。那么以下我们一边介绍新作，一边为大家重温《火影忍者NARUTO》游戏的历史吧！

大幅度强化

在2003年5月1日发售的《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集》以简单的操作和丰富的忍术吸引了不少ACT类型的爱好者。不过在画面的表现力和角色的动作方面的确也有不足之处，以至每位玩过此作品的玩家都抱有一丝遗憾。

▲画面简陋是前作最大的不足之处。

▲你可以说新作不比前作更有迫力吗？

新作无论从画面、角色的动作和忍术方面都有质的提高。从公布的画面看，最明显的地方就是角色的体型比前作大了。而角色身体上的每一个细节部分也非常细致地刻画了出来，让人可以观察到角色在活动时每个部位的变化。而背景和场地的设计也有十分显著的进步，让人感觉耳目一新。

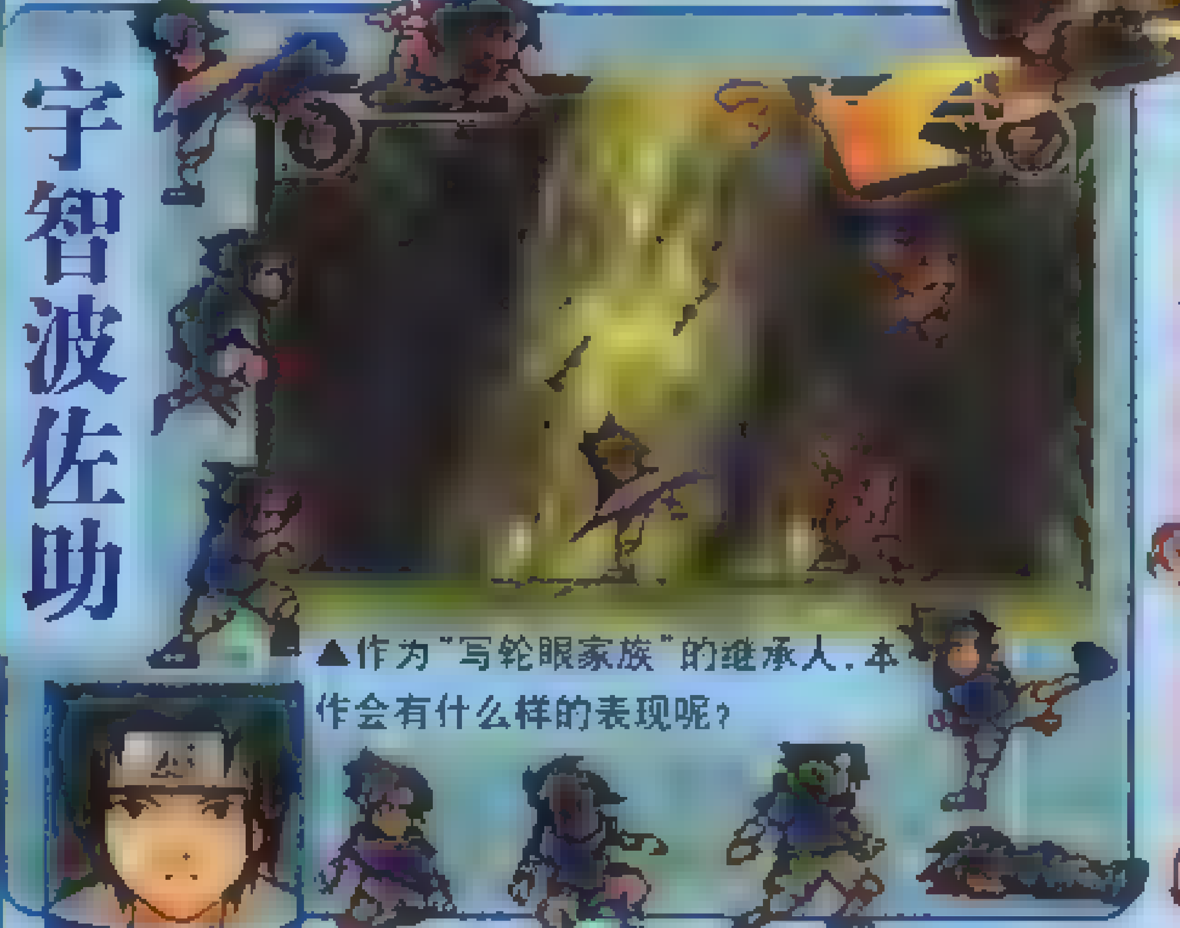
随时切换角色

要说本作变化最大的部分之一，那么肯定少不了新加入的"换人系统"。注意，这里所说的换人系统并非在每一个关卡结束时更换角色，而是在关卡中随时随地按下按键更换。由于在本作中可以使用鸣人、佐助和樱，而他们3人也分别拥有不同的能力，因此在关卡中便需要切换角色解开一些对应的谜题。

▶按下了按键后就可以立刻切换其他角色，那么下面来介绍一下每位角色在新作中的表现吧！

旋涡鸣人

◀身体被封印了九尾狐的鸣人在新作中能否使用其力量呢？



宇智波佐助

▲作为"写轮眼家族"的继承人，本作会有什么样的表现呢？

春野樱

▶擅长运用"查克拉"（类似MP的能量）的樱应该在速度方面比较占优势。

过去作品大检阅

在2003年这短短的一年内，《火影忍者NARUTO》一共推出了6款主流机种上的游戏。但大家放心，这6款游戏并不是由同一间公司制作的，而是TOMY和BANDAI两家公司所推出游戏的总和。（在上一年推出系列游戏最多的是KONAMI的《网球王子》，一年内竟然发售了7款，真是让人"敬佩"）因此所有作品都有不同的可玩性。那么现在就为大家检阅一下过去的作品吧！

游戏名：火影忍者NARUTO 激斗忍者大战！
机种：NGC 开发：TOMY
发售日：2003年4月11日

介绍：系列的第一款格斗游戏。依靠NGC的强大机能和游戏中出现的大量华丽忍术，让原著FANS和FTG游戏的爱好者都能十分满意。在同年的12月3日推出续作。

游戏名：火影忍者NARUTO 最强忍者大集结
机种：GBA 开发：TOMY
发售日：2003年5月1日

介绍：新作的原始作品。操作简单、忍术丰富是游戏最大的卖点，但游戏的画面欠佳，音乐也比较单调。

游戏名：火影忍者NARUTO 忍之里取阵合战
机种：PS 开发：BANDAI
发售日：2003年6月26日

介绍：以RPG形式出现的系列作品，虽然平台是PS，但丝毫没有影响游戏的乐趣。类似《勇者斗恶龙》的战斗画面依然充满迫力。

游戏名：火影忍者NARUTO 木之叶战记
机种：GBA 开发：TOMY
发售日：2003年9月12日

介绍：以S·RPG形式全新演绎的作品。游戏的特色在于故事完全按照动画进行，让FANS更有亲切感。但游戏后期敌人的思考时间比较长。

游戏名：火影忍者NARUTO 究极的英雄
机种：PS2 开发：BANDAI
发售日：2003年10月23日

介绍：BANDAI开发的"《火影》系列"似乎平台都是在PS上。游戏类似NGC上的格斗游戏，但本作的奥义发动系统似乎更有意思。

©2004 TOMY

文: 邪魔天使

Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソードII

Jenseits von Gut und Böse

【 善悪の彼岸 】

PS2	异度传说 二章 善恶的彼岸	NAMCO MonolisSoft	RPG
	预定2004年内		日版

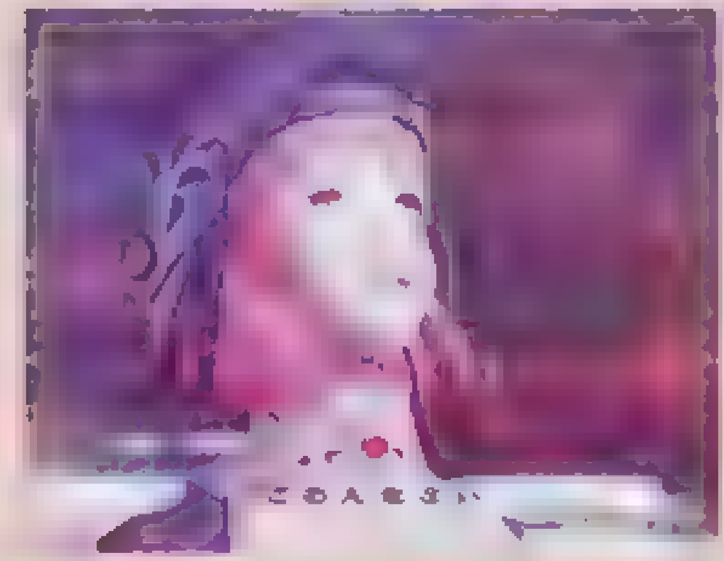
多次的介绍想必玩家对这款游戏的期待已经与日俱增了吧？NAMCO现在还是不放过玩家！似乎要吊足玩家的胃口。在介绍了两名主要女性角色后这次再次公布了另一位超人气角色MOMO的最新情报！从NAMCO的宣传顺序上可以看出，《异度传说》的角色人气度最高的应该就是这三位女性角色了。在《一章》中那个MOMO到了《二章》中少了份幼稚而多了份可爱，由于画师的个人趣味（汗，每作必换画风啊），《二章》中的MOMO看上去大了几岁，不过对于许多玩家而言，这样的MOMO也许更容易被人接受吧。

角色

为了捕捉“灵知”而开发出来的百式泛观测合成人。在她的深层意识内封引着米兹拉西博士的遗产——Y资料，而正因为封印着这个资料，MOMO一直被U-TIC机关追击中。

她的内心到底在想些什么呢……

▲MOMO有很重的自卑感，所以她一直都力争做一些事情好让自己看起来不是那么一无是处。



MOMO

关键词 被MOMO封印的Y资料

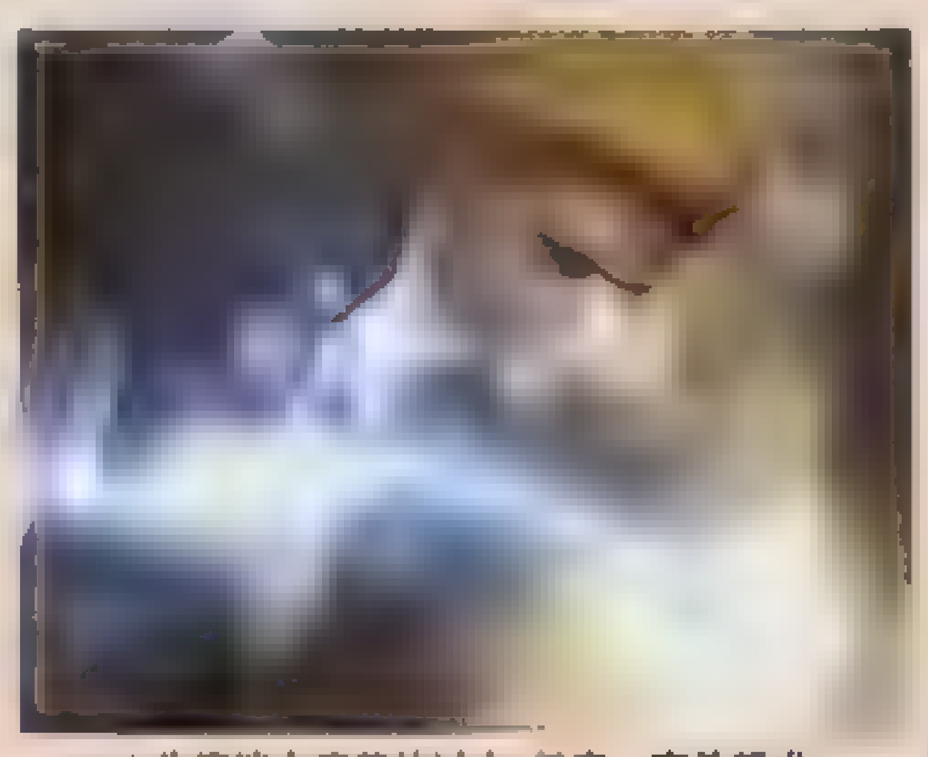
Y资料是MOMO的开发者，已故的约西姆·米兹拉西博士留下的研究资料。而在前作中，U-TIC机关与联邦政府就是围绕这个Y资料开始进行激烈的攻防战，并且现在有愈演愈烈的趋势。

众所周知，《异度传说》中对于人物的刻画是极为深刻的，特别是几位主要人物，游戏对他们的刻画并不是为了突出这个人物而故意去着重笔墨，而是用一种潜移默化的方式让这个人表现在玩家眼前。在《一章》登场的MOMO在《二章》中将会有更加重的戏分，隐藏在她心中的那悲惨过去将会展现在各位玩家的面前，另外，围绕在身边的人这次也会重点描写，而这些秘密似乎都会在第二米鲁奇亚得到解答……

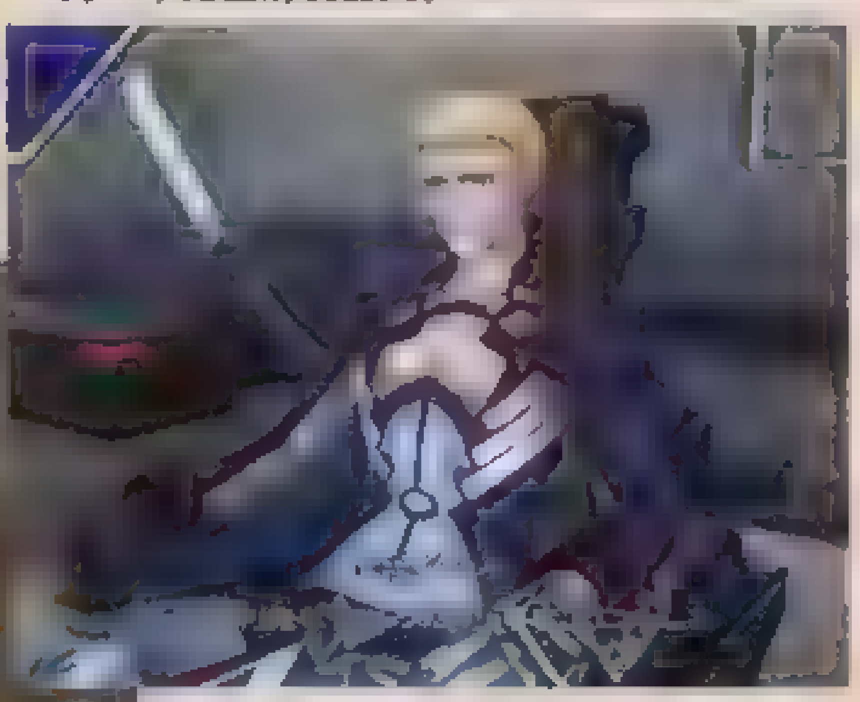
基克

他希不在惧死亡……

改造用强化人，接受到接触小委员会保护MOMO的任务现在正前往第二米鲁奇亚，生前役属反恐怖主义的专门特殊部队。



▲为了消去痛苦的过去，基克一直希望成为一个完全的机器人。



▲在30岁殉职前，基克的妻子与儿子因恐怖主义事件而丧生。

MOMO乘坐的专用E.S.

E.S.Zebulun

◀最引人注目的就是右臂上装备的以太弓，看来这次MOMO的使用方法要进行一些调整了。

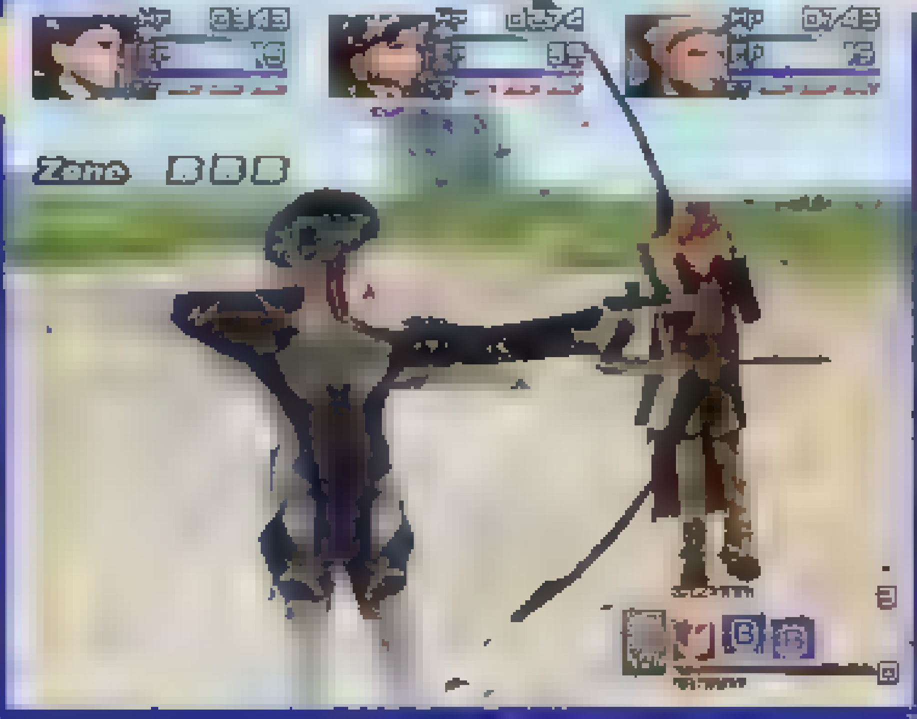
复座式机器人，由于将搭乘者(MOMO)的以太能力行使在了E.S.上，所以作了一些调整。

战斗

这可是第一个公开MOMO与基克的战斗画面哦，而与前作中使用法杖不同，这次MOMO使用的将是一把巨大的弓箭，不知道使用弓箭的MOMO的攻击力是否会提升。另外，上次提到的合体技这次也有更多的情报公布，大家可不要错过了。

MOMO专用

与前作不同，这次MOMO的武器是一把弓箭，难道她将从一个魔法型人物变成一个以近战为主的物理攻击型角色？



▲与其他角色相比，MOMO的体力明显要低一些，看来还是以魔法辅助为主啊。

基克

以拳脚等打击系为主的角色，既然是战斗强化人，那么攻击力应该很高。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn
© NAMCO ... ALL RIGHTS RESERVED

事件

MOMO为了进行[illegible]资料的分析而来到了位于第二米鲁奇亚的U.M.N管理中心，在这里，她见到了自己的"母亲"由利。

由利·米兹拉西

MOMO的外貌是基于由利死去的女儿——樱而制造的，因此每当由利看到MOMO时都会想起那些痛苦的过去，因此对于MOMO的亲近她总是保持拒绝的态度。

拒绝MOMO的理由……

▲对于见到由利MOMO感到非常高兴，并接受对资料进行解析[illegible]

联邦接触小委员会专门委员之一，目前是MOMO的监护人，百式合成人是她与亡夫约西姆共同开发的结果，而她非常憎恨引起米鲁奇亚纷争的元凶——自己的丈夫。

关键词 接触小委员会

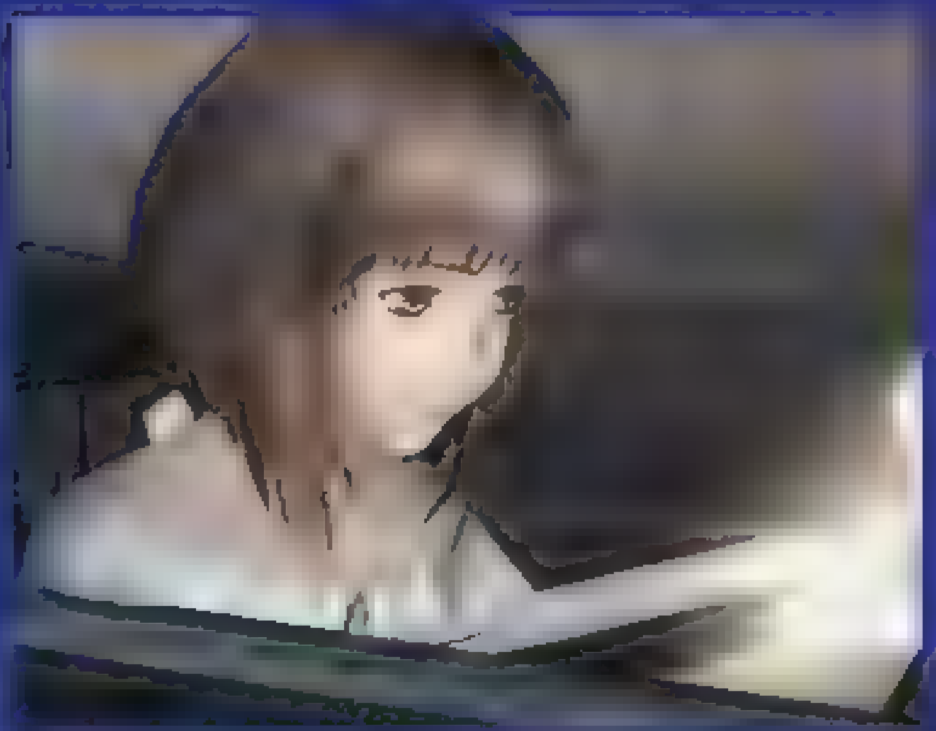
联邦政府为了处理"灵知现象"而设立的研究委员会，专门委员包括由利在内，共有[illegible]人

基克的提议

对于拒绝MOMO的由利，基克告诉她，不要将MOMO看成是樱的替代品，而是要将她看成樱的妹妹。

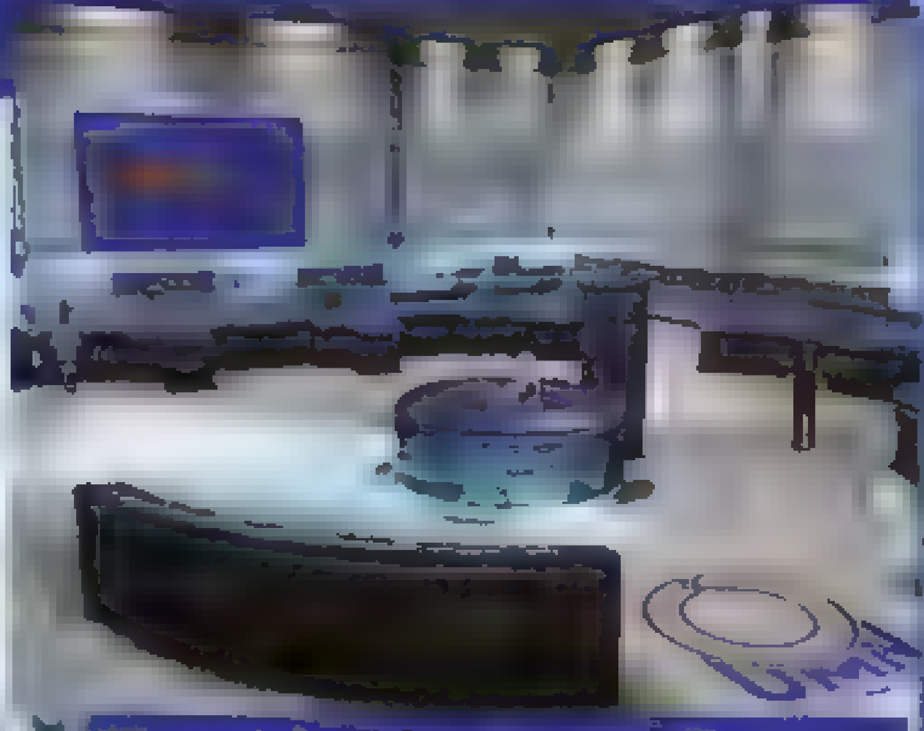
关键人物 樱·米兹拉西

MOMO的原型，约西姆与由利的爱女，现在已是故人。因为精神有障碍，所以不能表达自己的感情，不能说话，只能在特殊条件下才能进入其精神世界与她对话。



外景 U.M.N管理中心

连接全宇宙的情报网络，管理营运U.M.N的政府机关，在各地设有分局，第二米鲁奇亚的也是其分局之一。

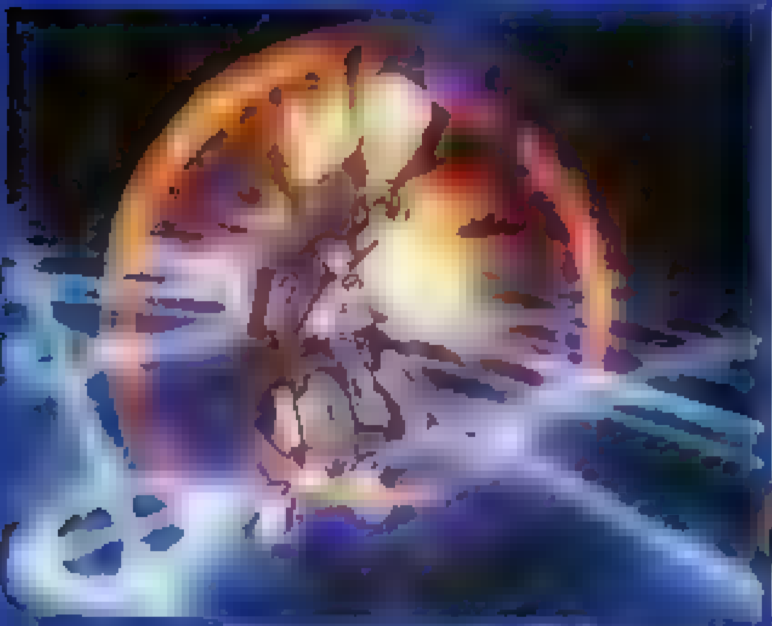


▲通常中心管理的是超光速通信，空间跳跃的控制以及进行管理[illegible]关系方面的事务，而这次则是作为MOMO分析作业的场所

协力技

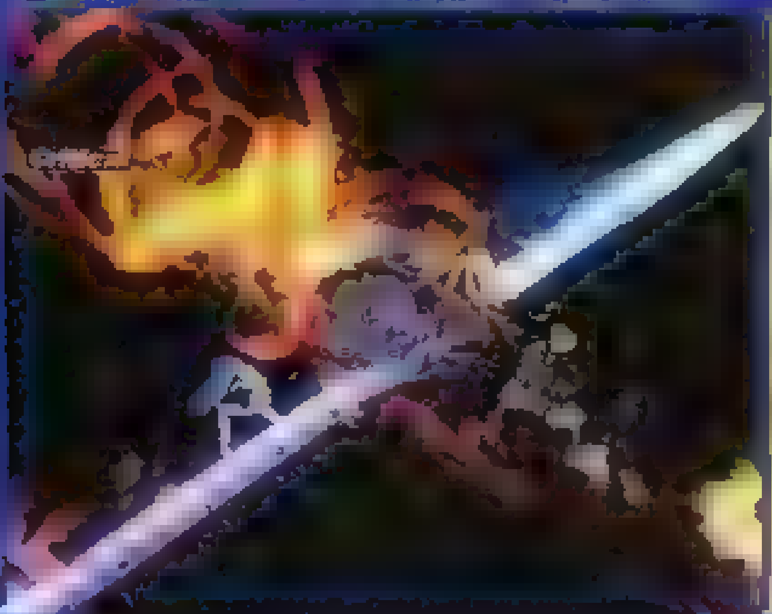
角色之间协力进行的必杀技，在战斗中如果满足了特定的条件就能使出。另外，随着故事的进行还会有新的协力技增加。角色间的协力技种类是不一样的，通常一[illegible]角色拥有[illegible]协力技，这里向大家介绍的是MOMO与紫苑以及KOS-MOS与基克的协力技，画面相当漂亮[illegible]

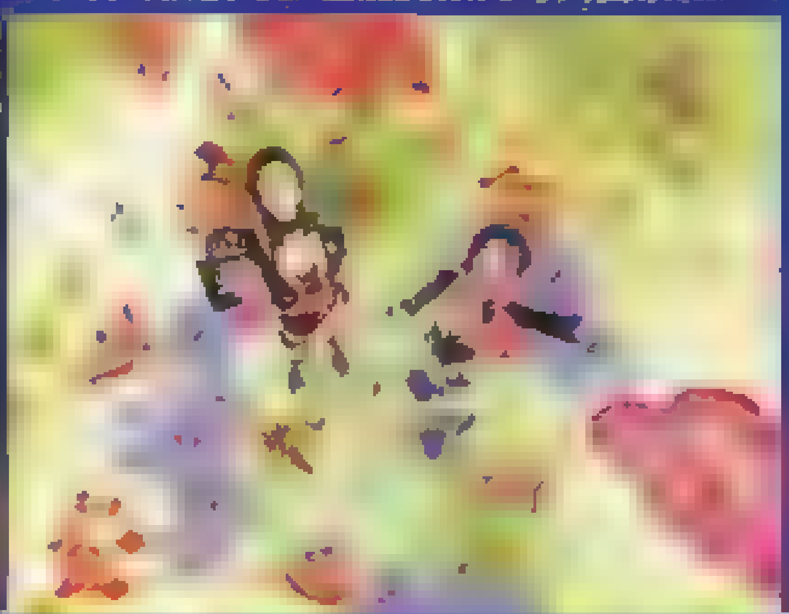
KOS-MOS+基克 [illegible]　　MOMO+紫苑 百花缭乱



▲▼身上被热气与冷气包围[illegible]人的斗气[illegible]出十字来致人[illegible]，真是[illegible]的[illegible]

▲▼MOMO与紫苑的协力技，看起来不是一个攻击性技巧，性能更偏向与回复系





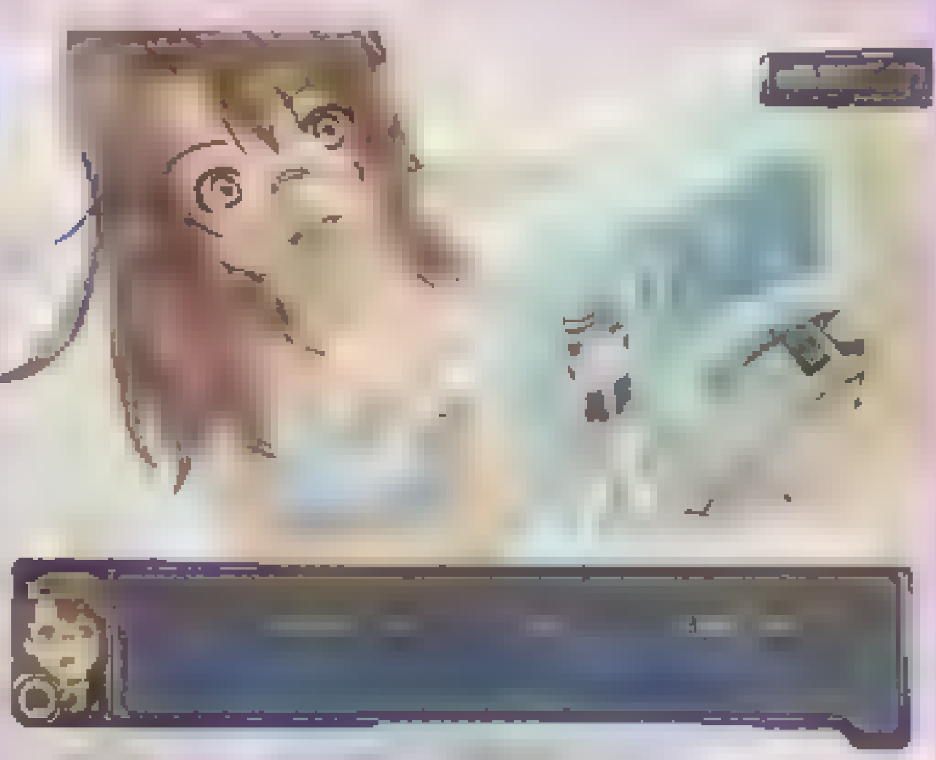
异度传说 Freaks NAMCO　NAMCO MonolisSoft　ETC

PS2 Xenosaga Freaks　发售2004年4月[illegible]日

人气RPG"《异度传说》系列"的FAN DISC《异度传说 Freaks》又有新消息了！这次我们将了解到游戏的中的一些新内容——《ゼのコミ》(异度漫画)。《异度漫画》与《异度传说》的本篇不同，其故事全是原创的，而且不是RPG而已一个文字类的AVG。游戏的故事只有一个，但是可以从6名角色的视点去看整个故事，而且除了这6个角色之外还会有隐藏人物出现哦。从这个原创故事里，各位玩家可以了解到角色们的另一面，所以只要是喜欢该系列的玩家就一定不要错过了。

《异度漫画》的故事

某一天，幽兰黛儿的主体受到了不明黑客的入侵，相继地，战舰的系统功能开始下降、KOS-MOS开始暴走。造成事件的元凶到底是谁？紫苑决定亲自去侦察这件事发生的原因。



▶角色的设定基于《一章》，不过这次的画风明显带有漫画风格。

角色是6+?

故事最初可以选择的角色有紫苑、KOS-MOS、MOMO、Jr.、基克、卡奥斯6人，但其实还有另外一名隐藏人物存在的！将这6个人都通关一遍之后，第七个角色就会出现，会是谁呢？

▶在6人的最后还有一个标有问号的空格，将前面6人通关这个隐藏人物应该就会出来了。

在BOOST QUIZ里收集事件画面！

在标题菜单中选择"CG鉴赏"的话就能看到游戏中的事件画面了，而要完成CG的收集就需要将游戏中的"BOOST QUIZ"(加速智力问答)中的所有问题回答出来，大家加油吧！

▶所出问题都是关于《异度传说》的专家级问题，这是对玩家对于游戏了解程度的严峻考验！

www.plumbook.cn

文：GOUKI

前线狙击

生化危机4
NGC
CAPCOM　A·AVG
biohazard 4　预定2004年冬季发售　日版
对应周边未定　推荐玩家年龄 15岁以上

biohazard 4

里昂转职总统千金护花使者 前作故事6年之后丧尸变村民！

本刊在总第99期的“焦点”栏目刊载了《生化危机4》的最新情报，现在我们又得到了大量的游戏最新开发画面以及更加详尽的情报。游戏由最初公开时的“小林裕幸（制作人）+柴田洋（导演）”的组合变成了“小林裕幸（制作人）＋三上真司（导演／剧本）”的超强组合，游戏的剧情也与最初公开时相比有了天翻地覆的变化。我们现在可以肯定的是，一年之前公开的《生化危机4》会像当年的《生化危机1.5》那样再次成为《生化危机》发展史上的幻之作品，让我们姑且称那款作品为《生化危机3.5》好了。现在，就让我们来看看真正的《生化危机4》！

[illegible]

浣熊市事件后6年，也就是2004年

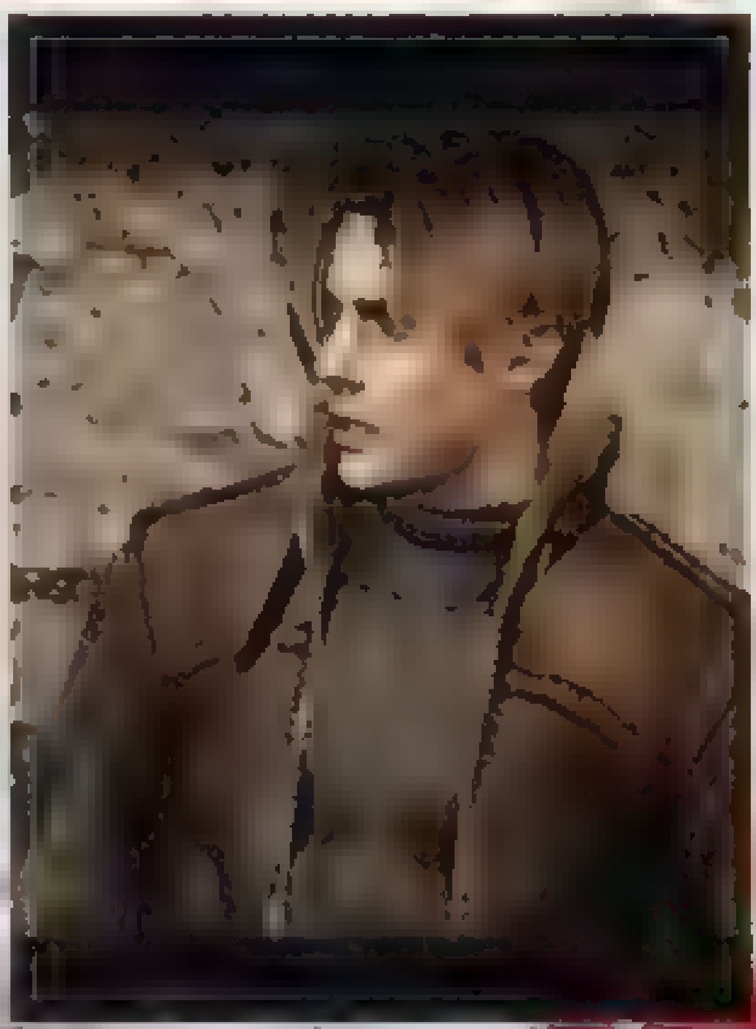
[illegible]

▲距离上次在“前线狙击”中正式大量报道《生化危机4》已有一年多的时间了。现在看来除了主角没有变化之外其他的一切都被推翻了。那个拿着镰刀的“勾魂使者”也许是系列历史上最短命的BOSS级角色……“始祖病毒的发源地”、“污染”、“暴走”等《生化危机4》曾经的关键词是否会被现在这一作继承下来？制作人小林裕幸对此的回答是：忘了它们吧！（笑）

完全即时演算·系列最强的游戏画面

举着火把的敌人！光源处理效果绝赞！

▲上了年纪的老头，不知是敌是友？注意看他的表情，非常传神。全部采用即时演算的方法来制作的确能够彻底根除从CG到实际游戏画面时的突兀感。更何况实际游戏的画面素质已经相当令人满意了。



虽然游戏的许多设定都有了相当大的变更，但是许多技术层面上的东西还是保留了下来。《生化危机》重制版与《生化危机0》那精美的动态CG背景令人惊叹，不过制作小组却决定在本作中放弃已经运用得炉火纯青的技术，改为由完全的即时演算来构成画面。现在看来，做出这个决定也更多是从本作的一些新变化上来考虑的。而且，根据目前的开发画面来看，这样素质的画面也依然是NGC上最强，制作小组对于贴图材质的选择拿捏得非常到位，给人一种很真实的感觉。

©2004 CAPCOM CO.,LTD. All rights reserved.

CHECK POINT 新要素1 全新的视点

▲16：9的宽银幕、侧后方第三人称视点、里昂位于画面偏左的位置……这些设定都是三上真司先生的主意，他对于细节部分的一丝不苟令人肃然起敬，有了这样的制作态度，本作的成功是可以预见的。

《生化危机4》给人感觉最大的变化就是游戏的视点由以往的“《生化危机》式”的第三人称视点变成了如今我们看到的侧后方第三人称视点。虽然我们还不是很清楚具体游戏在进行时视点、场景是如何推移的，但可以肯定的是这种第三人称视点会成为本作一个最常用到的视点。

与这个视点密切相关的另一个新要素是“宽屏幕”。本作推荐使用16：9的宽屏幕电视进行游戏——如果你使用普通的4：3比例的电视进行游戏，那么在游戏过程中屏幕上下会强制出现黑条以模仿16：9宽银幕的效果。

在第三人称视点的模式里，里昂会始终处于画面偏左的位置。根据导演三上真司对此的解释，这样做会让游戏的画面看起来“更加平衡一些”，并且这样做也能够照顾到那些玩3D游戏容易头晕的玩家。

除了第三人称视点之外，游戏还提供了一个更加特殊的“射击视点”。当按下R键举枪瞄准之后，视点就会变成一个非常接近主视点的第三人称视点。在这个视点下里昂处于画面的最左边，这样就把画面90%的部分提供给玩家观察。与系列前作一样，在举枪瞄准的时候里昂是无法移动的，而这时摇杆就能够起到精确瞄准的作用，不再是以前那样的半自动瞄准，从“打哪指哪”变成了“指哪打哪”。

▲射击视点的加入无疑使本作更加强调战斗要素，能够让战斗由被动转变为主动，这也是系列作品一直缺乏的。

▲在树上发现了红外线触发式炸弹，选择直接射击这些炸弹就能够将其引爆，不过如果离得距离不够远的话……

CHECK POINT 新要素2 动作键

本作中，特地将A键单独作为动作键而设立，这样在特定的场合能够让里昂针对不同的情况做出不同的动作了。比如说躲开敌人的攻击、利用身边的道具反击等等。

望远镜的使用

里昂在进入村庄之前还非常谨慎地在村庄外围侦察了一番，在某个地点按A键就可以使用望远镜。使用C键能够调整望远镜的焦距。通过望远镜，里昂发现这个村庄里的村民正在焚烧着什么，当他把镜头推进看时，发现他们烧的，竟然是当地警察的尸体！

破窗而入

由于是全3D即时演算的关系，游戏中并不存在什么“死背景”，因此系列作品中很少见的场景破坏系统也在本作中得到加强。虽然我们并不清楚这个系统是否能够随时使用，但能够看到里昂以这样的方式破窗而入，也够有演出效果的了。

踢倒敌人

在近距离接触敌人时，如果来不及使用武器或者是没有弹药，里昂可以将敌人一脚踹开。初步估计这个系统会像《鬼武者》中的一闪或者是《莎木》的QTE系统那样，在一瞬间于屏幕下方闪现“A键”字样的时候准确地按键就能够使用。

推倒梯子

这似乎是许多香港动作电影相当常见的场面——敌人架上长梯试图爬入房内，却被主角将长梯推倒而前功尽弃。在本作中出现这样的设定，是否暗示着里昂会在一所房子里受到敌人的围攻呢？如果敌人的进攻点太多，就有可能出现顾此失彼的情况哦！

立起梯子

敌人会使用梯子来到更高一层的地方，里昂同样也可以。本作相当强调“玩家自己的判断”，提供给玩家很多的选择，玩家需要做的就是找到一条正确的道路并立即做出决定。因此每次游戏时都会有一些不同的感觉。

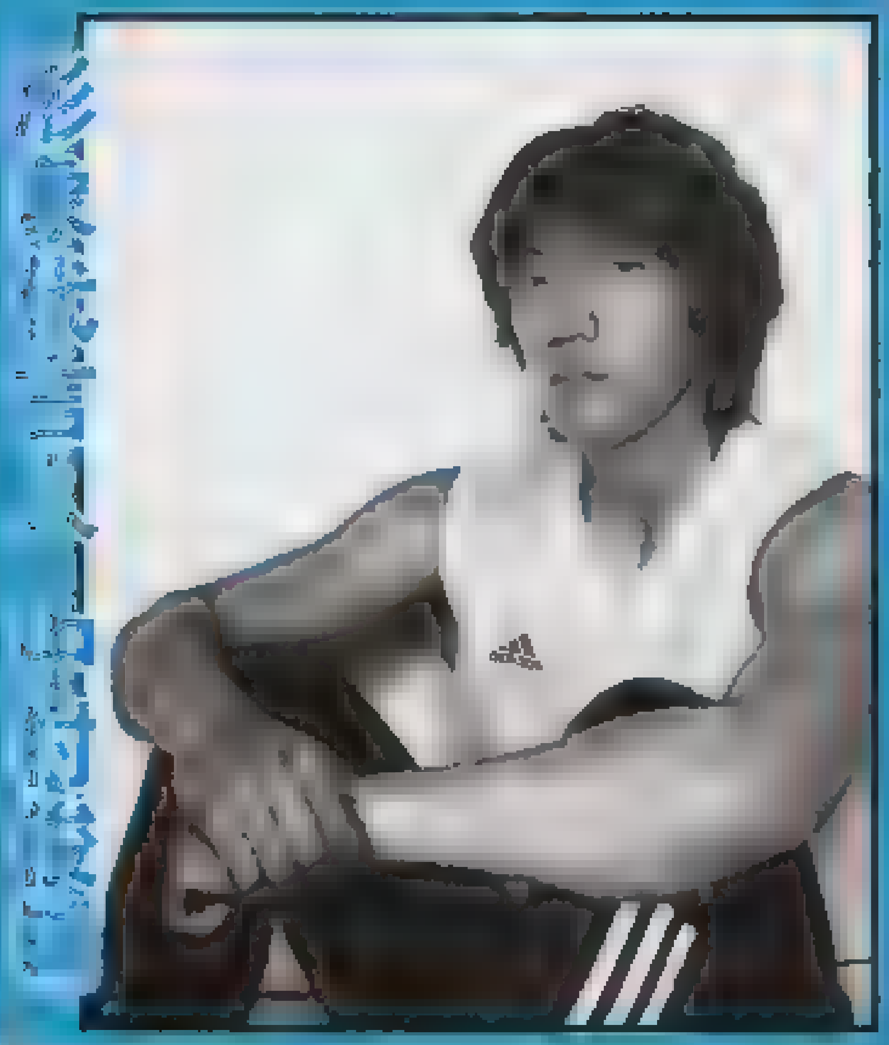
系列作体型最大的人型怪物登场！

3DM-SM

系列作首次出现可以控制的交通工具

文：沙罗

足球王国 TRIAL EDITION | NAMCO | SPG
PS2 | 预定2004年5月27日 | 日版



NAMCO特别为本作请来了日本队有名的传球好手中村俊辅。这与该游戏强调“FREE PASS”的概念确实非常吻合。

Football Kingdom
トライアル エディション

全新足球游戏，即将登场！

号称高自由度、以“FREE PASS”系统为一大卖点的《足球王国》即将登场了。与KONAMI的“《胜利11人》系列”不同之处在于，本作极其强调比赛时的自由度，制作厂商NAMCO甚至称利用“OFF THE BALL”系统，可以完全再现无球队员的全部动作。那么，这款全新的足球游戏到底有些什么亮点呢？让我们拭目以待吧。

编辑原创球员

在本作中，玩家可以自由地创造全新的球员。使用自己设计出来的球员去参加世界级的各种赛事并成功获得冠军，相信那种成就感是无与伦比的吧！从图中我们已经可以看到像名字、国籍、造型、位置等多种参数了。如果这个系统里还会加入一些新的要素的话，或许游戏也会变得更加有趣吧。

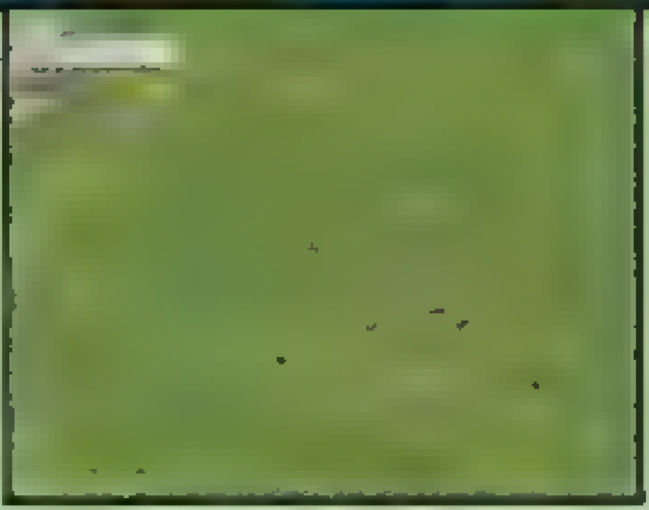
比赛场地

本作除了有风间八宏等名解说员担任解说外，还收录了全日本所有主要的比赛场地。值得一提的是，这些赛场都是经过了实名化的。

FREE PASS的精彩演出

概念演化

以往的足球游戏，玩家都是操作的离球最近或正在拿球的那位球员，并且靠他们来一举得分的。这已经成为了现在足球游戏的标准设定。不过，如果从无球队员、即玩家没有操作的球员的视角去观察的话，就不难发现，这些由AI控制的球员只能做出某一两种单一的动作，显得既不自然也不现实。



▲即使是无球队员，也一样能够作出各种各样的动作。想要轻松地打出漂亮的配合，并非难事了！

有鉴于此，本作特别导入了一个名叫“OFF THE BALL”的AI系统。有了这个系统后，球员能够朝着空旷的区域自由飞奔，或着朝着玩家指定的位置前进。另外，现有的足球游戏，大多是由玩家根据场上的情况来进行短传并制造空档（指单人游戏时），而本作还能够利用上述的新AI系统来亲手制造空档，随心所欲地传出一个个漂亮的单刀球！另外，游戏中对每个球员都有一个分工协作的概念设定。比如说，前锋队员不会作出单一的动作，而是会根据场上的形势扮演典型的头球手、远射手、传中手等。

▲在罚任意球时，还能够详细地设定出脚的位置与角度。

©2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro Foundation and its member associations. adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, the trigon logo and the 3 Stripes mark are registered trade marks, which are owned by adidas-Salomon Group, used with permission. ©1996JFA

27 总分　黄金珍藏

爽快度 ★★★★★★★★★★

忍者龙剑传

- 画面 9
- 音效 8
- 系统 9

胜负师

本作无疑是近期Xbox上最具魅力的动作游戏。出色的画面表现，流畅的操作，丰富的动作招式使游戏具备了一款ACT佳作的基本素质。打斗的感觉十分到位，酣畅淋漓，刀刀入肉，突出了一个“狠”字，只是暴力成分颇高。庞大的场景使解谜环环相扣，动作与解谜的比例较为得当。游戏的难度颇高，丰富的隐藏要素大大增加了游戏的耐玩度，而加入了FC版的系列二作也勾起了FANS美好的回忆。

D・S

这款游戏无愧为Xbox上最出色的动作游戏！超一流的手感，严格而缜密的攻击判定，花样繁多的武器与招式，以及富有挑战性的敌方AI设计，这些都是令人着迷的地方！整体来看，游戏的节奏紧凑，每个关卡的设计都相当有特色，地形多变这一点闯关游戏的重点要素被完美地保留了下来，值得赞赏。缺点是视点设计比较糟糕，有时令人头昏。但这主要发生在比较狭窄的场所内，不影响正常游戏。

SOUL

从FC上的原作，跳过两代主机直接进化到Xbox上的作品。人物的动作可以媲美一流格斗游戏，动作虽多，但大多并非虚设，熟练应用之后乐趣无穷。本作加入了很多的冒险要素，这的确添加了相当的新乐趣，但冒险部分的制作相对要劣于动作部分。第一次游戏时你会感觉难度仍像FC版一样高，但一旦克服了它，从原来的“任人蹂躏”成长到之后的游刃有余，其间所获得的快感和成就感也无法形容。

Xbox■DVD-ROM■TECMO■NINJA GAIDEN■ACT■2004年3月11日■1人■对应Xbox Live、HDTV■硬盘记忆

25 总分　热血推荐

潜入度 ★★★★★★★★★★

潜龙谍影 孪蛇

- 画面 8
- 音效 10
- 系统 9

多边形

号称“最强游戏剧情＋最强游戏引擎”的重生作品，在电影大师北村龙平的指导下演绎得精湛淋漓，再配合几近完美的音乐，本作可以说是这个系列最强作品！由于采用了《MGS2》的游戏引擎，比起PS版来，游戏方式丰富了许多，不过在难度方面略有下降。画面比起PS2版的《MGS2》更加清晰锐利，音乐方面更是有过之而无不及。虽然游戏中出现了一些小小的BUG，不过丝毫不能影响本作在系列中的地位！

GOUKI

以《MGS2》的系统为蓝本进行重新制作，使得整个游戏的难度下降不少。老玩家可能会觉得HARD以上才过瘾，这一点在BOSS战时尤为突出。全部重新制作的场景忠实再现了PS版的每一个细节。北村导演的暴力美学在剧情动画中得到充分发挥。游戏的音乐堪称完美，电影感觉十足。MGSer当然不会错过它，而之前没有接触过PS版的NGC玩家也没有理由不玩它。游戏的隐藏要素稍显单调，令人遗憾。

SOUL

画面的确是用上了《MGS2》的引擎，但这已非目前业界最强技术，因此从画面上玩家能获得的感动比较有限。而玩法上，游戏终究是个移植版，关卡还是那样的关卡，老玩家已经得不到太多的新意了。本作真正出彩还是新增的以及重制的部分，谁也无法否认，表演性已经成为《MGS》的一个重要组成部分，本作在这方面加以浓重的一笔，这是相当令人满意的，比如开头的任务简报以及其后电影般的过场剧情。

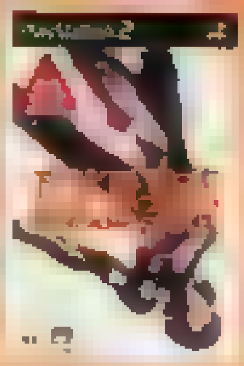
NGC■特制DVD■KONAMI/Silicon Knights■Metal Gear Solid The Twin Snakes■ACT■2004年3月11日■1人■无对应周边■1格

20 总分

原著吸引力 ★★★★★★★★★

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

- 画面 7
- 音效 7
- 系统 7



邪魔天使

作为一款以动漫原著为卖点的游戏，该作可以说很不错了。人物动作比较流畅，操作感还可以。在熟悉操作之前可能有很多玩家觉得操作过于复杂，但在适应了之后会发现游戏中的按键设置都经过了精密的配置，所以不会出现手忙脚乱的情况。游戏最有趣的地方就是HACK，利用HACK操纵敌人，这样的玩法很具新意而且也完美再现了原著中的要素。不过视角问题还是没有得到很好地解决，有点遗憾。

SOUL

以当下流行的游戏形式演绎《攻壳》，能在游戏中扮演女英雄让人兴奋。不过游戏却不能很好地延续TV动画的精彩，很多地方都可以看出游戏制作的粗糙，很多设定不够友好。虽然TV动画本身的世界观是相当复杂的，但如果也因此将游戏方式复杂化只能吃力不讨好，这一点PS上的前作倒是处理得比较成功的。不过本作本来就是FANS向的，游戏在他们眼里更多的应该是“内容丰富”的感觉。

多边形

以一个动漫游戏的角度来将该游戏是相当不错的，但以一个动作角度的角度来讲该游戏存在一些不足，比如射击的时候不能自动锁敌就是一个不便的设定，经常出现引出敌人之后无法瞄准的情形，打倒敌人只能冒险接近用近身拳脚攻击。视角方面有的地方给得不是很体贴，特别是在一些需要连续跳跃的高地，经常出现“一失足成千古恨”的情况，不过视角可以自己调节还不错，如果是自动转换的话可能头都要晕了。

PS2■DVD-ROM■SCEI■攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX■A・AVG■2004年3月4日■1人■对应PS2专用手柄分插器■68KB以上

24 总分　热血推荐

招式丰富度 ★★★★★★★★★

DOWNTOWN热血物语ex

- 画面 7
- 音效 7
- 系统 8

LIKY

很多人第一眼看到这款游戏都会被它搞笑、夸张的乱斗场面都得哈哈大笑，实际上，游戏不光将功夫做在表面上，它系统上的细致程度超出你的想象，单单按一个A键根据不同的按键时间能够按出七八种不同的招式，更不用说繁多的组合操作了，虽然操作略显复杂，但研究之后乐趣无穷。角色的动作花样之多令人咋舌，数十种必杀技让打斗变得喧哗无比。游戏的流程不长，但是隐藏要素却相当丰富，耐玩度很高。

多边形

“《热血》系列”终于在GBA上复活了，虽然只有32M的容量，但丰富的动作加上强力的必杀技，玩起来还真有热血的感觉。游戏中的笑料非常多，给人感觉这款游戏的搞笑度高过了爽快度。要说不满就是操作感觉有些怪怪的，跳的动作要按A+B，而L、R却闲着。只能通信交换不能双打也觉得有些遗憾。最古怪之处就是外来语居然用平假名表示。总体来说还算是一个不错的休闲动作游戏。

沙罗

怀念的名作终于复活，带来的乐趣依旧不减，这是玩过一遍后的最大感受。游戏中人物的模样依然很Q，招式方面有了极大的强化。也许是从《双截龙》等游戏中吸收了一些优点吧，光是一个按键，就有长按、轻按、蓄力等数种按键方式和不同招数，相信这会令玩家在战斗中觉得格外过瘾。不过不得不提到的是，本作的文字基本均为日文的假名，包括一些外来词，相信很多不懂日语的人都会被其所难。

GBA■卡带（32M）■ATLUS■ダウンタウン熱血物語ex■ACT■2004年3月5日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.plumbook.cn

25 总分

热血推荐

原始生活度 ★★★★★★★★★★

怪物猎人

画面 8
音效 8
系统 9

阿修罗

很让人惊异的一款网络动作游戏。作为一款完全原创的全新作品，游戏的高素质让人不得不佩服CAPCOM的制作实力。游戏采用的纯任务制，使得整体结构非常紧凑，不过在剧情方面却显得比较薄弱；不接任务无法随意探险的设定不是很好。用装备改造系统来取代单纯的等级制度是一个创举，也是游戏乐趣的所在，非常值得研究。游戏在各种细节上所下的功夫很令人叹服，玩家随时都能体会到原始生活的艰辛或愉快。

胜负师

胜负师不玩网络游戏，但却被本作深深吸引，倒不是因为它出自CAPCOM之手，因为就算只是单机游戏，这也是一款十分出色的A·RPG。没有复杂的人物关系，没有深邃的剧情，只有最为原始的生存法则。游戏的画面干净，系统十分出色，很容易让玩家深陷其中。打猎、钓鱼、采集、探险、合成、生产……每一项工作都可以使猎人的生活变得十分充实，就算只是坐在原地烤肉，也是其乐融融。

多边形

让人非常投入的一款游戏。即使不上网与其他玩家合作交流，在其单人模式下也能感受到该款游戏的独特之处。在游戏中，玩家不但可以购买，更可以自行生产或改造武器和防具。此外烤肉、钓鱼、捕捉昆虫、设陷阱这些设定都非常有趣。还有就是，CAPCOM公司为了打破一般线上游戏中玩家为了增强实力而不停练级的现象，所以该作品是没有级数设定的，玩家的能力必须靠装备进行改变。

PS2■DVD-ROM■CAPCOM■MONSTER HUNTER■ACT■2004年3月11日■1～4人■只对应DS2手柄、对应PS2 BB UNIT■110KB

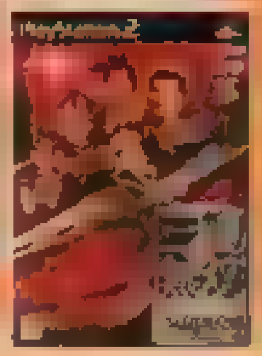
24 总分

热血推荐

创新度 ★★★★★★★★★

真·三国无双3 帝国

画面 8
音效 8
系统 8



纱迦

一种全新的游戏类型就此诞生！和正统作品比起来，游戏的SLG成分增加，RPG成分削弱，ACT成分则与《真·三国无双3 猛将传》完全一样。经过改良后的战斗系统乐趣多多，老玩家也能体会到完全不同的感觉。但内政要素比较简陋，还需要大改进。资料库中收录了大量资料，全部语音均经过重新制作，单凭这点无双迷们就不可错过。请认真体会ω-FORCE为我们带来的又一次革新吧！

沙罗

老实说，游戏与之前预想的多少有些出入。毕竟这只是一部实验性的作品，厂商宣传的内政部分所占的比重并不算大，所采用的方式类似《决战Ⅱ》，玩家不能任意下达指令，只能从手下提出的方案中进行选择，基本上不需要玩家去考虑什么。战斗部分虽然与前几作无甚差别，但能力、武器的成长等要素都被大大削弱，战斗中的事件不多，这多少令战斗显得有些苍白无趣。但还是值得一玩的。

邪魔天使

将战略与动作有机地结合起来，这样的游戏目前也就《帝国》能够做到了。游戏的画面仔细看与前几作还是有一定进步，比如画面闪烁不是那么厉害了，拖慢现象再次得以进步，虽说偶尔会出现但明显减少了。个人感觉游戏的资料性更吸引人，在资料库看各位武将的外形以及事迹，玩家可以享受在游戏之外的乐趣。游戏在战略部分做到了尽量简化，丝毫没有拖沓累赘的感觉，让人感叹这不愧是模拟游戏老厂的杰作！

PS2■DVD-ROM■KOEI/ω-FORCE■真·三国无双3 Empires■S·ACT■2004年3月18日■1～2人■对应硬盘、杜比定向逻辑Ⅱ■190KB以上

28 总分

黄金珍藏

连动度 ★★★★★★★★★★

塞尔达传说 四支剑+

画面 8
音效 8
系统 10

阿修罗

任天堂新的“连动”游戏理念在本作中得到了最佳的体现！GBA就像是NGC的延伸一般，一些前所未有的玩法因而得以实现，让人大开眼界！3大模式玩法各异，游戏时的感觉也各不相同。主模式“海拉尔大冒险”中可以1人控制4个林克同时行动，虽然没有多人游戏时的热闹气氛，但是也不会出现相互干扰的情况。不过“独乐乐不如众乐乐”，游戏真正的乐趣还是要大家一起玩的时候才能够体会得到。

GOUKI

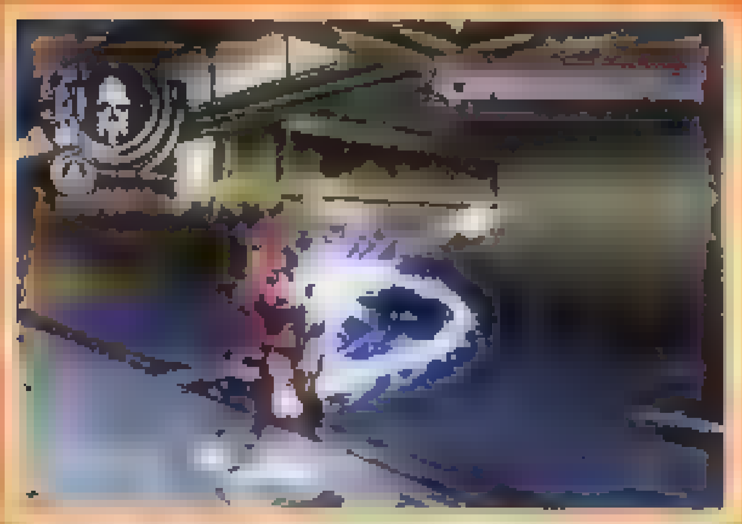
以非FANS的角度来看，本作的单人模式依然不够吸引人，但是4人联机的乐趣足够说明一切，如果你总能够找到3位好友一起同乐的话，这游戏就算圆满了，给10分也不为过。游戏虽然需要在GBA屏幕与电视屏幕来回切换，但是乐趣却也一点也没有减少，GBA与NGC的连动可以用天衣无缝来形容。游戏的整体风格清新自然，四人齐心协心共同解开谜题的乐趣是单人游戏绝对无法比拟的，最高。

多边形

一款典型“任天堂风格”的作品。初看起来和GBA的那部作品好像没什么分别，但是玩起来就让人大呼过瘾了。在单人模式下讲究操作策略，如何控制好四个人物成为最大的挑战。而多人模式才是此游戏的精华所在，NGC和GBA的连动乐趣在这里得到了最大的体现。四个人手忙脚乱地一会儿忙着看电视一会儿忙着看GBA屏幕，然后同心协力地解开各种有趣的谜题，这时才深刻理解了什么是“独乐乐不如众乐乐”啊。

NGC■特制DVD■NINTENDO/CAPCOM■ゼルダの传说 4つの剑+■A·RPG■2004年3月18日■1～4人■对应NGC-GBA专用联机线■3格

20 总分



爆炸碎片乱飞度 ★★★★★★★★

铳墓O.D.

画面 7
音效 8
系统 7

SOUL

继承前作特色而在很多方面对前作进行了强化，颗颗细致可见飞出的子弹、随处都可以打成满天碎片以及接连不断爆炸的场面——满足单纯爽快的破坏欲。但令人遗憾的是，在强化的同时，游戏又在一些方面有退步，首先是游戏的人物及场景的细致度较之前作有所退化；其次是游戏的视角很成问题，平时画面就有所抖动，一被打到角落就容易找不着北。此外，过场动画很见功力，3位主角的个性刻画也相当成功。

胜负师

前作是一款低成本的“快餐游戏”，流程短，难度低，大部分卖点在内滕泰宏的人设上。尽管本作的确加长了流程，也刻意增加了难度，但没有在系统方面狠下功夫，使其难以脱离“快餐游戏”的风评。画面比前作略有强化，但人物动作依然笨重缓慢，操作十分僵硬。在很多情况下，是否能够顺利过关取决于按攻击键的频率，而不是战术技巧的运用。尽管在游戏后期有所好转，但缺乏整体平衡性。

纱迦

和大失败的前作比起来，本作的进步是明显的，爽快感和热血度明显增加。首先可使用的角色不再只有主角一人，这使使游戏的乐趣大增，新增角色尸十二更是有型有款。初玩时可能会被游戏那不流畅的画面给吓到，不过打到后面关卡就会发现游戏的乐趣。缺点在于关卡设计比较单调，对技巧要求不严格，很容易产生厌烦情绪。希望下一代能够在流畅度方面下点功夫，这样一定能吸引到更多的玩家。

PS2■DVD-ROM■RED■GUNGRAVE OVER DOSE■ACT■2004年3月4日■1人■无对应周边■78KB以上

www.plumbook.cn

文：卡伦 ◆游戏时间：30小时以上

零 红蝶

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ TECMO ◆ AVG ◆ 2003年11月27日 ◆ 1人 ◆ 250KB以上 ◆ 6800日元

黄金眼评分 27

9 9 9

黄金珍藏

为何游戏会以“零”作为标题？

零，等于灵，等于不存在的事物，同时……

它也暗指着一切都无济于事，一切都将回归于零的宿命……

2001年12月13日，一款由TECMO制作的“和风型”恐怖游戏悄然问世了。虽然在此之前未经过太多宣传(国内有许多玩家是在游戏发售后才知道其存在的)，但这款游戏却藉由自己的独特魅力赢得了业界和玩家双方的一致好评，而那独创的“射影”战斗系统更是成为了这游戏的代名词。

这款游戏，便是直到如今还被许多朋友认为是PS2上最恐怖游戏之一的《零 ZERO》。而在经历了两年时光后，续作《零 红蝶》横空出世了。由阴暗诡异的冰室邸，变为了被黑暗笼罩的皆神村；由寻找哥哥的雏咲深红，变为了被某种事物吸引而来的孪生姐妹茧和零。不变的，依然是那缠绕在心头的恐怖以及那在空气中缥缈不定狰狞狂笑的恶灵。

为了摆脱前作叫好不叫座的尴尬局面，TECMO这次在宣传攻势上可谓是不遗余力。自从E3展上那段宣传影像初次公布时开始，TECMO便通过各个版本的影像和情报的公开让玩家的期待度呈直线上升。而主题曲《蝶》的公开以及店头用特典DVD的派送更是让这股宣传攻势达到了顶峰，相信许多玩家也通过网络或其他媒体欣赏到了这段精彩的影像，天野月子的歌声伴着那绝美的画面给人以至高的视听享受，而在其中出现的对话也令玩家对游戏的剧情产生了极大的兴趣。从表面上看，TECMO的宣传不可谓不到位，而《红蝶》的素质也是前作所无法比拟的，但令人失望的是，最终它的销量还是停滞在了8万套之前，甚至要远远落后于在其不久前由SCE推出的《死魂曲》。笔者并非什么市场分析家，也无意对这一现象进行什么深入的调查研究，只不过对《红蝶》的命运以及那其他数千万未能感受到《红蝶》魅力的朋友感到遗憾而已……

总的说来，《红蝶》远胜前作之处共有两点，一为剧情，二为系统。制作小组在前作大受好评的射影系统上又进行了相当程度的改良，使本作的可玩性得以大幅度提升。而“九字真言”蓄力之所以取消应该是与本作强调“瞬间一击”的特性相冲突的缘故吧。

虽然说本作的强化系统新增了念珠这个成分，但实质上这比起前作的系统来只是换汤不换药而已。真正让《红蝶》可玩性大大增加的，是那紧张刺激的战斗。

端起射影机，绷紧神经注视着恶灵的一切行动，它面无表情地一步步向你走来，越走越近，你的掌心和额头上都已渗出了汗珠，悬在快门上一厘米处的右手食指也因长时间的僵直而微微颤抖着，弥漫于空气中的残klik让你不止一次地想按下快门，但内心的那个声音却在不断提醒着你：“等着，不要轻举妄动，抓准那惟一的瞬间！”

等待、等待、等待那一瞬间……

突然，那張狰狞的面孔一下子占据了整个取景窗，射影机的灵感测试针也在同时发出了急速的鸣动，

SHOT！

“零”能力发动！JUST KILL！ZERO SHOT！CENTER SHOT！CORE SHOT，

恶灵退散！

明白了吗？《红蝶》的战斗追求的就是“一闪”的快感，当年《鬼武者2》曾凭借此独步天下，而《红蝶》相比其也毫不逊色，数种攻击判定及分数的设定更让其有了一种独到的韵味，这大概便是笔者能在数次通关后仍会不时进入任务模式去大拍特拍一番的缘故吧。

TECMO的美少女战略本次依然收得了一定成效，虽然在几段剧情CG中，零与茧的脸部似乎有些变形的趋势，但这也丝毫没有影响到两人在玩家心目中的形象，而那8套衣服的设定也活脱脱是《死或生》的翻版，与那典型的SM皮裙装相比，原本应是本作最强能力的“灭”倒反而像是陪衬了……

而笔者之所以说《红蝶》的剧情好，很重要的一点便在于其背景的设定以及通过游戏中众多档案所营造出的厚重世界观。可以说，虽然在游戏中出现的众多角色最终都以悲剧收场，但正是这无数悲剧构成的《红蝶》世界让玩家们久久不能忘怀。

《红蝶》世界的关键词有二：一为红蝶，二为双子。而将这实质为一的两者综合起来，得到的便只有两个字——悲剧。

桐生蓟、桐生茜、立花睦月、立花树月、黑泽八重、黑泽纱重、天仓茧、天仓零，在《红蝶》中出现的这四对孪生姐妹（兄弟）中，没有一个人能够逃离那悲哀的宿命。

心甘情愿死在妹妹手下与其成为一体，但却只能痛苦地看着妹妹被恶灵所惑的蓟；亲手杀死自己的姐姐，最后被木偶上的恶灵所迷惑变得有如行尸走肉般的茜；将希望寄托在弟弟身上从而含笑而死的睦月；未能实现兄长遗愿而悲愤悬梁自尽的树月；无法找到回村之路，只能在鸟居前掩面抽泣的八重；一直深信姐姐会回来却未能如愿，最终被村民所杀变为怨灵而在村中一直守候着的纱重，以及……茧和零……

“双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而当双子合而为一时便会产生出很大的力量。”

这便是皆神村村民们的信仰，也正是因为此，才造成了无数悲剧的发生。

从《零 ZERO》及《红蝶》中所描述的一切中看来，零制作组的主创人员似乎对前世及宿命这两个词情有独钟。在《ZERO》中，主角雏咲深红的哥哥深冬因自己前世与绳之巫女雾绘的羁绊，最后毅然决定和其一同留下来封印黄泉之门。而在《红蝶》里，黑泽姐妹与天仓姐妹之间是否为前世今生的关系一直是FANS们争执不休的话题之一，制作者似乎是有意在游戏里将这种关系进行了模糊化处理，以引诱人萌生众多的联想。不过，如果以笔者的观点来看的话，“前世论”应该是一个站不住脚的看法，其中最有力的证据便是　纱重迄今还未解脱，何来转世一说？如果说转世的只有八重的话，那零又缘何会在游戏中三次拍摄到自己的地缚灵影像？

笔者认为，这两对孪生姐妹的关联只发生在两个人身上：黑泽纱重与天仓茧。天仓姐妹之所以会来到皆神村附近应该只是偶然，但她们没有想到的是，两人的出现却吸引了一直在等待姐姐归来的纱重的注意。她之所以会将自己附身的对象定为茧，大概是因为两人身上共有的三点要素：第一，同为双子中的姐姐（以现代姐妹关系为准）；第二，都曾有因妹妹的缘故而跌下悬崖的回忆；第三，也是最重要的一点，心中都藏有想“与妹妹永不分离”的强烈意念。

纱重对妹妹的依恋自不待言，而茧对零的真正心意，其实和纱重也毫无二致。

“八重／零，我们虽然一起出生，但却还是会走向不同的生活道路，并各自死去，这些……我都知道……都知道的……不过，这样的话，我们就可以成为一体了。所以，不要紧……杀了我吧……”

从这段话开头的称呼就可以看出，在说出这段话时，茧和纱重的意识是同时存在的，也就是说，这是她们两人共同的心声。此时此刻，这两对姐妹给我的印象……似乎感情有些暧昧呀……

“零，那天我是故意从悬崖上掉下去的，你应该早就已经察觉到了吧。”

“在全身几乎被撕裂般的疼痛几乎让我昏厥时，喜悦的心情却在我的心头油然升起。”

“因为，只要这样，零就会一直陪伴在我身边了。总是为我担心，只看着我，只想着我，只听着我所说的，完完全全只属于我一个人的零。”

以上是香港一位网友贴在论坛上的话语，据称是游戏终盘的隐藏剧情，虽然未经证实，不过我倒觉得如果游戏中真出现这段台词的话也不足为奇，那样也许给人的震撼会更大一点呀。

《红蝶》是成功的，又是失败的。TECMO给了玩家一个惊喜，但在市场上却依然未能令这一系列跨入一线大作之林。就如同笔者坚定地认为是近期最好的RPG游戏的《影之心Ⅱ》一样，两者的前作都在不被看好的情况下获得了业界的一致好评，厂商都花了一番心思对二代进行包装宣传，而游戏的素质也都远远胜过前作。但最后，我们却不情愿地看到了两者的最后一个相似点，那就是，它们始终都逃脱不了叫好不叫座的宿命。这是《红蝶》的悲哀，但推远来看，又何尝不是现在游戏界风气的悲哀呢？

© TECMO,LTD.2003

文：阿修罗 ◆游戏时间：50小时

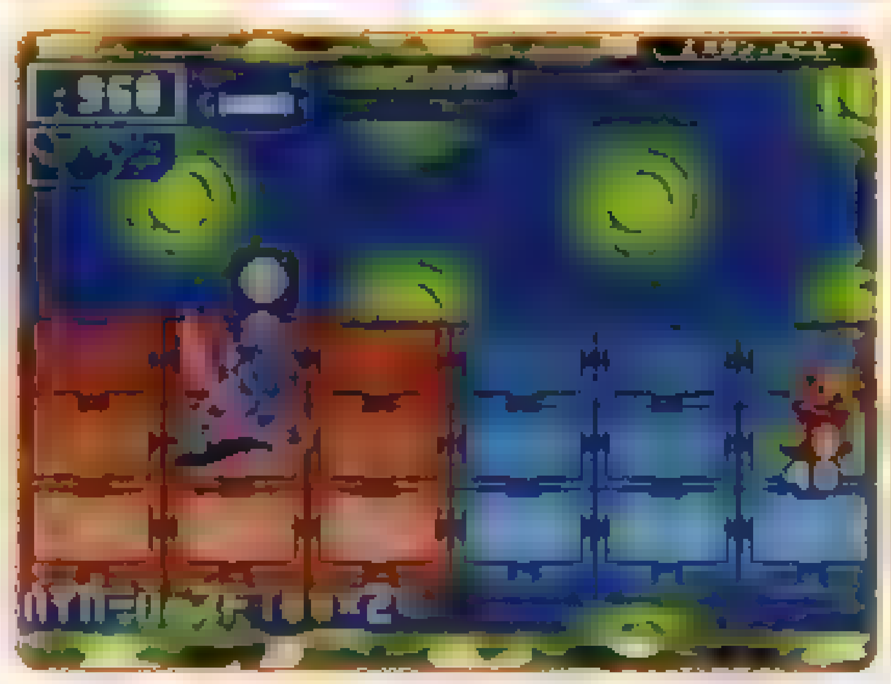
洛克人EXE4 锦标赛 红日·蓝月

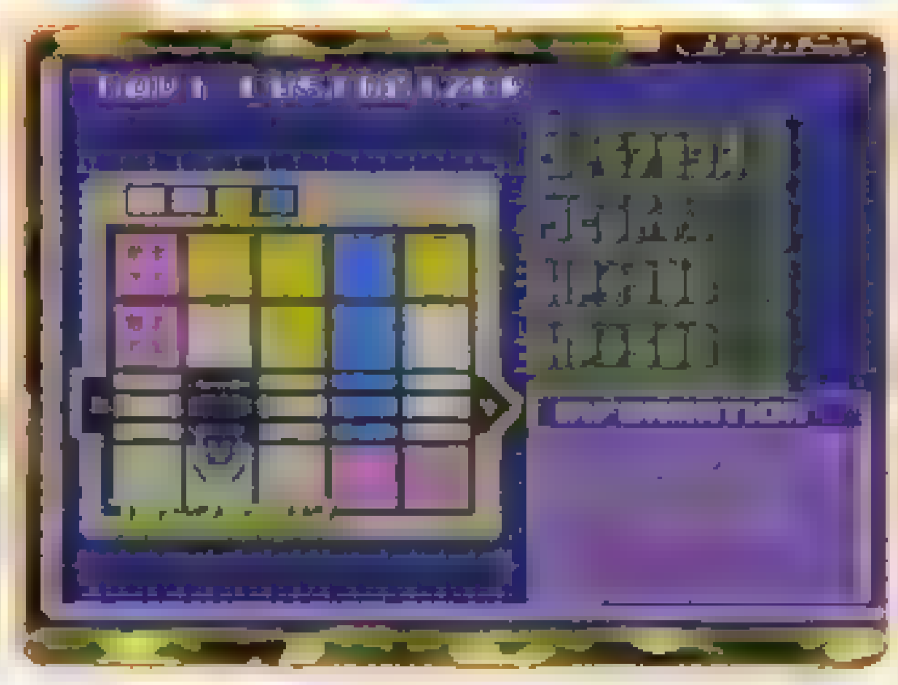
GBA◆卡带（64M）◆CAPCOM◆A·RPG◆2003年12月12日◆1~2人◆对应GBA专用通信线◆自带记忆功能◆4800日元

黄金眼评分 25

9 8 8

热血推荐





网络时代 新洛克人的崛起

很多人都在抱怨CAPCOM是一个顽固守旧、喜欢炒冷饭的公司，但是相信这些人忽视了一个问题：正是因为有了CAPCOM的无限创意，今天的游戏才能有如此丰富的内涵！CAPCOM的横卷轴动作游戏让普通上班族可以化身成灭罪之星与恶人搏斗，CAPCOM的格斗游戏让人们领悟了对战的真谛，CAPCOM的恐怖生存类动作冒险游戏让整个业界掀起了灵异恐怖的风潮……CAPCOM的创意不仅体现在街机行业、家用机平台上，在人见人爱、随身携带的掌机上也经常可以她的创新之举。老的掌机暂且不提，光是在GBA上，《逆转裁判》、《洛克人ZERO》和《洛克人EXE》这3个优秀的原创作品系列就足以让她荣登GBA第三方开发商的王座了！

而今天阿修罗要在这里说的是《洛克人EXE》这部作品。"洛克人"是CAPCOM全球知名的动作游戏品牌之一，在全球各地都拥有数量庞大的FANS。然而，当经历了《洛克人DASH》A·RPG化的惨淡销量之后，人们似乎已经对RPG版的《洛克人》失去了信心。所以，当CAPCOM在GBA推出完全原创的《战斗网络 洛克人EXE》时，人们并没有对这款全新的作品加以更多的关注。"是金子就要闪光"，这是永远不变的真理！或者说，在玩家间流传的"CAPCOM制作的系列第二作总是优秀的"这条理论再次用事实证明了自己的普遍性——当日本最权威的电玩杂志给了《战斗网络 洛克人EXE2》以白金殿堂级别的评价之后，人们才开始注意到，原来这次的《洛克人EXE》可不那么简单。

单从世界观设定上来看，《洛克人EXE》这个系列和以往的《洛克人》、《洛克人X》或者《洛克人DASH》都存在着重大差别。在《EXE》的世界中，洛克人并不是一个传统洛克人那样的半机器人，而是一个存在于网络世界中的人格化向导程序——ROCKMAN.EXE。洛克人平时储存在主人／操纵员光热斗的PET（类似现实世界中的PDA，不过功能更加强大）中，需要上网执行各种任务时就会被传送进网络的世界。虽然世界观不同，但是玩家却可以在游戏中很多地方找到和以前的《洛克人》的联系。比如光热斗的爷爷——同时也是PET以及ROCKMAN.EXE的发明者光博士，他的姓氏"光"如果用英文来读就是"Light"，这正是传统《洛克人》设定中洛克人的发明者莱特博士的名字（B.T.W.光热斗的名字"热斗"用日文来读正好是"NET"，代表网络的意思）；而敌人的最终BOSS也正是在以往的作品中大出风头的威利博士和佛尔特……

新旧结合的设定无疑可以同时吸引新玩家和老玩家双方来购买，但是最吸引人的地方自然还是游戏原创的战斗系统了。游戏采用"踩地雷"这样的遇敌方式，看似非常传统，但是进入战斗以后你就会发现这个游戏独特的乐趣所在。敌我双方各自在3×3的场地内自由移动；玩家控制洛克人，除了进行移动和普通射击以外，洛克人还能够使用"战斗芯片"来进行战斗。"战斗芯片"是游戏的核心系统，是类似卡片游戏中的卡片一样的道具，分为多个不同的种类，从而使得游戏的战斗变得相当多元化。按照特定的顺序将战斗芯片组合使用的话，一种叫作"Program Advance"的强化程序就会出现，将普通的战斗芯片效果强化数倍。这样的战斗系统结合了传统的RPG、ACT和卡片游戏的特色，既有收集芯片、安排战略的乐趣，对于玩家的操作技术也有一定的要求，可以说满足了玩家对于游戏的多种不同的需求。

2代让这个系列走上了巅峰，而3代则继往开来，在保留了前作特色的基础上加入了一些全新的系统，进一步提升了战斗的爽快感和系统的深度，让玩家能够更加投入进游戏中去。不过，从本质上来说，3代只能算是2代的加强版，革新的部分还不够多，离玩家的期待还有一定距离。然后，2003年12月12日，游戏的4代终于推出了……

从头做起 完全联动的第四作

一些知名的系列作品，推出续作的次数多了，开发商敢于革新的心就变脆弱了——与其增加不知受欢迎的程度的新要素，不如多保留一些广受好评的老要素！这也正是为什么总有人抱怨厂商"炒冷饭"的原因！CAPCOM在这一点上也颇受了不少恶评。不过《EXE4》的推出却让FANS着实吃了一惊：变化太多了，就像是完全重新制作的作品一样！

首先，最直观的就是画面的改变。除了界面以外，游戏的画面都是完全重新绘制的，地图的设计也完全更新了，让人一上手就有耳目一新的感觉。其次是战斗芯片的大幅度更新。本作如同《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》一样，采用了全新的芯片阵容，就算是老玩家也需要研究全新的战斗芯片配合方式以及强化程序的出现条件，这就是新鲜感的来源。再者，游戏中加入了大量迷你游戏，和剧情结合在一起看，既有趣也耐玩。不过，游戏最大的改变莫过于分成了两个版本同时推出。前作曾经推出过后续的资料片，更改了原版本中的部分内容，后来在发售美版的时候原版本和资料片就曾经同时发售过。不过这样的举动对于日版来说倒是头一次。

其实分成两个版本发售的游戏在掌机上来说实在是太多了。自从《口袋妖怪》开了这种销售方式的先河之后，各大厂商竞相效仿，然而真正能够像《口袋妖怪》那样大获成功的作品却寥寥无几。大多数双版本作品各个版本之间除了收集品（比如《口袋妖怪》中的妖怪）出现几率、登场的人物有所区别以外，基本上是可以当成完全相同的作品来看待的。然而，本作却是不一样的！虽然《红日·蓝月》两个版本的主线流程比较接近，但是本作中新增的"锦标赛"制度（本作的主线由数个不同级别的锦标赛组成，每个锦标赛——即支线部分的内容都是随机生成的）使得两个版本之间的支线流程变得完全不同了！而且，即使是同一个版本的游戏，随着玩家的不同，支线剧情也会产生较大的差异。再加上不同版本之间需要通过通信交换或者对战才会出现的隐藏要素，即使是这样一款双版本的RPG游戏，其可重复性也是变得相当惊人了！

与双版本相呼应的就是"魂之共鸣"系统。"魂之共鸣"继承并发扬自前作的形态转换系统，不过更加有趣。与别人的魂共鸣之后，洛克人不仅会改变外形，就连能力方面也会发生变化，从而使得战斗的方式也产生了不小的变化。在两个版本中各有6个可以与其灵魂共鸣的角色出现，但是他们的出现都是完全随机的——只要你能在锦标赛中和他们对战就可以了。就单一版本而言，要想获得全部6个魂，至少要在三周目时才有可能达成，而要想集齐全部12个魂更是需要惊人的耐力才能成功！另外，游戏中限制了一周目和二周目时出现的敌人的种类以及可以获得的芯片的种类，所以说要想完成全部芯片收集、挑战隐藏BOSS也得是三周目之后的事情了……有日本玩家将本作称为"怪物游戏"，看来一点也不假啊！

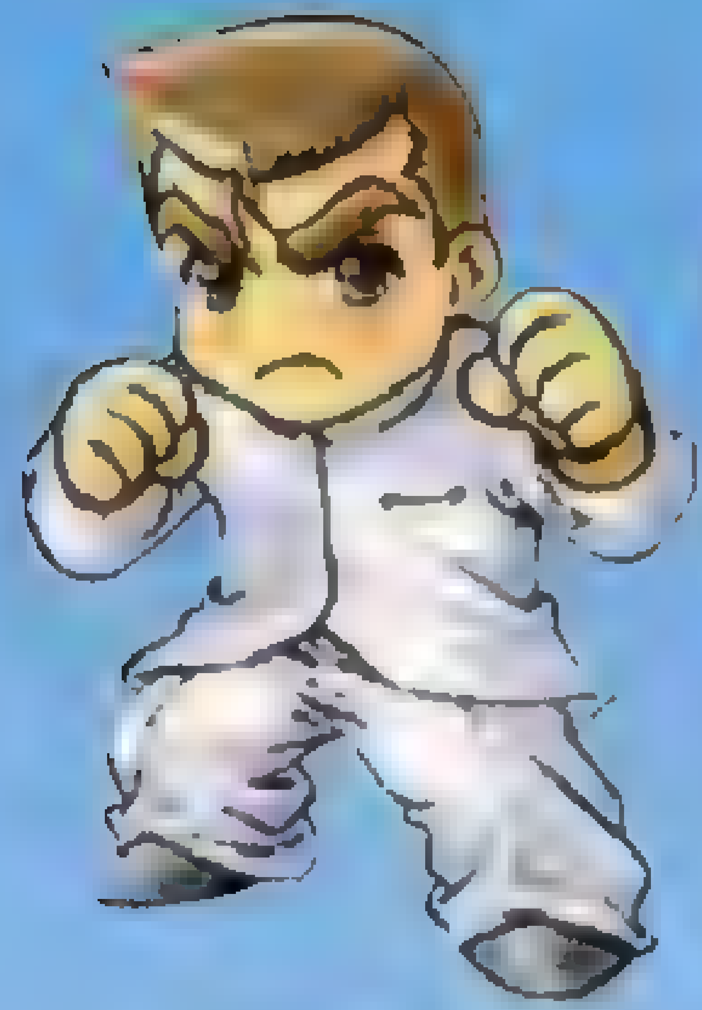
综合以上来看，新的画面表现、新的战斗芯片、新的游戏系统、新的战斗方式、常玩常新的流程和剧情，这些新要素加上系列一直以来的独特的战斗系统、洛克人的能力改造系统，一个全新《洛克人EXE》作品就这么诞生了！这样一款令人惊异的作品，想要卖不好也是不可能的。（还忘了说了，KONAMI公司小岛秀夫为GBA原创的《我们的太阳》主角强哥也在本作中进行了友情客串，不知道对于销量有多大帮助……）

期待未来 更加出色的下一作

CAPCOM能够花这么大精力做出这样一部优秀的作品，这种精神太值得我们敬佩了，如果不把这款游戏（包括两个不同的版本）好好玩透简直就是暴殄天物。作为近期来GBA上少有的超级大作，每个玩家都应该尝试一下。你很快就会发现，它不难，但是也不简单；它很有趣，也很耐玩！不用再犹豫了，立刻进入网络的世界吧！Battle operation，set！

©2003 CAPCOM CO.,Ltd. All Rrights Reserved.

文：LIKY



ダウンタウン熱血物語 ex

DOWNTOWN 热血物语 ex	ATLUS	ACT
GBA	DOWNTOWN 热血物语 ex	2004 年 3 月 5 日
	32M	

经历了不久前《双截龙 ADVANCE》带给我们的意外惊喜后，我们不禁对这款性质相似的旧作移植投去了更多关注的目光。《双截龙》同“《热血》系列”一样，也是 TECHNOS 公司当年的名作，移植到GBA上后凭借出色的手感，丰富多彩的打击技巧征服了编辑部众多小编，堪称旧作移植怀旧与创新并举的典范，而这次的《DOWNTOWN 热血物语 ex》也带给我们同样的惊喜，本作在原来 FC 版的基础上加入了大量的招式，使得原本激烈的打斗场面更为火爆，而作为该系列一大特色的各种搞笑场面也层出不穷，时常令人捧腹。不过作为一款动作游戏，本作出现了大量的日文菜单、道具，对于不懂日文的玩家来说非常“头大”，所以下面我就来为大家解决这些难题。

开始菜单解说

进入游戏会出现两个选项，分别是すとーりー（STORY，故事模式）和でーたふぁいる（DATA FILE，查看档案）。选择“故事模式”便可直接进入游戏；而选择“查看档案”可以管理人物档案。

DATA FILE，查看档案

进入后有 4 个选项，分别是：

おーけー（OK，确认）、すてーたす（STATES，查看人物状态）、すてる（删除档案）、わたす（通信交换档案）

注：在游戏中可以随时保存角色状态（档案），但不能保存游戏进度，保存的人物档案可以进行通信交换。具体交换方式是：准备好两台机器两盘卡，连接好联机线，想将角色传给对方的一方先选择“わたす”，然后接收的一方再选择“わたす”便能接收到。

STORY，故事模式

选择了故事模式，进入游戏之前还要进行一个设定（如下图）：

画面下方的 4 个选项分别是おーけー（OK，确认）、へんこう（变更上方设置）、がぬんきど（调节画面明暗度）、きゃらくた（读取角色档案）。

画面上方的 6 个选项分别是：

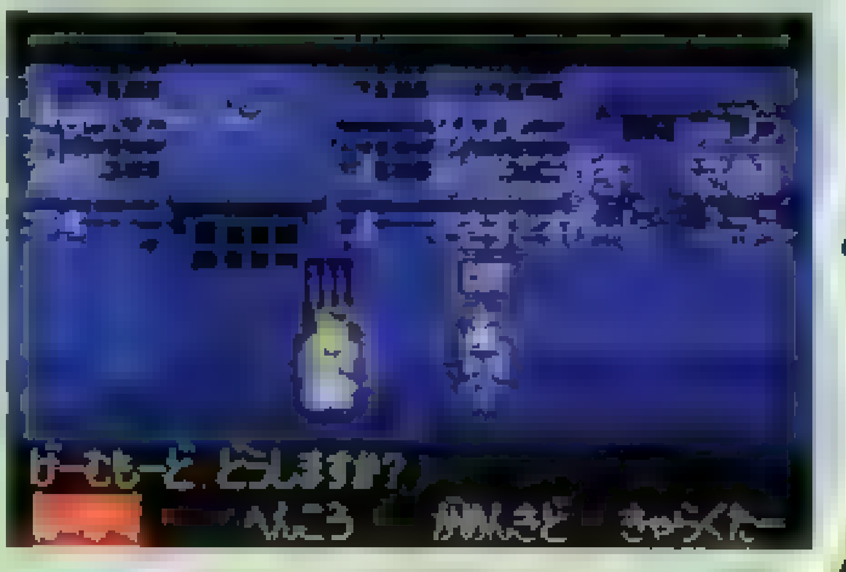
1 きゃらくた：选择角色，“1+2”是国夫＋阿力（控制国夫，阿力是CPU控制）；“2+1”是阿力＋国夫（控制阿力，国夫是CPU控制）；“1”是控制国夫（没有阿力）；“2”是控制阿力（没有国夫）。

2 みかた：设定我方同时登场人数（1～4 人）。

3.てき：设定敌方同时登场人数（1～4 人）。

4 なんいど：设定游戏难度，分为超简单（ちょやさ）、简单（やさしい）、普通（ふつう）、困难（むずかしい）、超难（ちょむず）。

5 みかたこうげき：设定能否攻击自己同伴，分为完全不能（なしなし）、武器可以（ぶきのみ）、任何攻击都可以（ありあり），游戏默认的是“武器可以”，建议改为“完全不能”。



6 てきすとすぴーど：设定文字显示速度，分为超慢（ちょおそ）、慢（おそい）、普通（ふつう）、快（はやい）、超快（ちょはや）。

基本操作解说

本作可以说完全再现了原FC版的操作方式，连L、R键都舍不得用，只用十字键配合A、B两个键就组合出所有的普通技、必杀技，实在是一件令人惊讶的事情，要知道游戏中必杀技总数为 36 种，加上普通技、投掷技等等角色动作超过 100 种花样，所以游戏对操作相当讲究，按键时间的细微差别都能引出不同的招式，玩家需要细细体会。

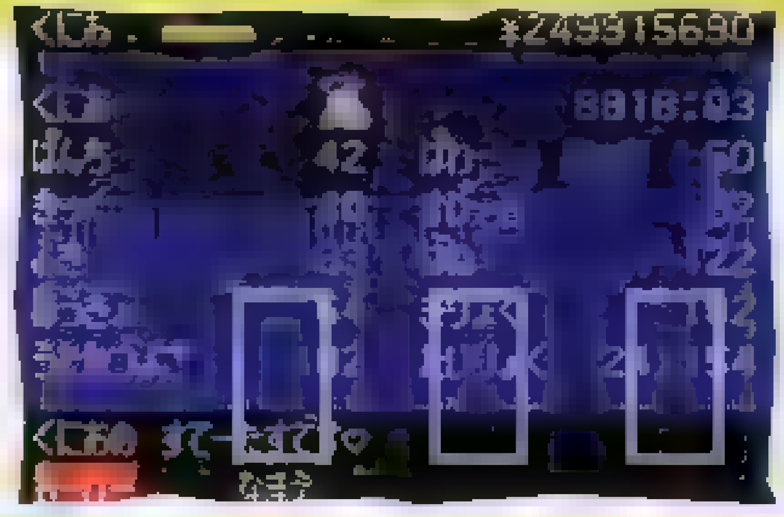
基本操作	
方向键	角色移动
A	拳
B	脚
A+B	跳跃
→→，←←	前冲
START	调出菜单

拳和脚根据按键时间长短不同（短、普通、长以及蓄力）会有4段变化，而且，除了短按键的招式只有一种形态外，其他 3 种按键方式所发出的招式都分为两种形态（两种形态招式交替出现，可以理解为不同的“架构”），所以说，就是简简单单地按一个A键可以按出7种不同的拳头（确切地说应该是 8 种，还要加上攻击身后敌人的那招，夸张吧）。

组合操作	
长按B后+A	组合脚（二击）
长按A后+B	组合拳（二击）
B蓄力+A	反身飞踢／二段反身飞踢
A蓄力+B	升龙拳
→→／←←+A	冲刺踢
→→／←←+B	冲刺拳
冲刺后快速+A	冲刺扫腿

角色状态解说

ぱんち	拳	ぱわー	力量
きっく	脚	すぴーど	速度
ぶき	武器	ばね	跳跃
ぼうぎょ	防御	きりょく	气力
うたれづよさ	抗击打	たいりょく	体力



注：画面左上角，第一行是体力槽，下面一行是气力槽，画面右上方的是金钱。当气力和体力都减为 0 时主角会从商店街重新开始游戏，身上金钱减半。

除气力和体力的上限是 255 外，其他能力的上限都为128。（不过隐藏商店有两样道具可使气力上限翻 8 倍，达到 2040。）

©2004 ATLUS ©ミリオン

www.plumbook.cn

游戏菜单解说

游戏中按下START键后出现菜单画面，共有8项。

1.もちもの（持有物）

おーけー（确认）、つかう（使用）、すてる（丢弃）

2.すてーたす（查看角色状态）

おーけー（确认）、なまえ（名字）

选择“名字”可以给角色改名，出现的4个选项分别是おーけ （确认）、变更（へんこう）、恢复默认（でふぉると）、取消（きゃんせる）。输入名字的时候注意，浊音和促音用“L或R”来变换（比如要输入“ぐ”，将光标停留在“く”上按L或R键即可），这里特地说到改名方法是因为游戏有巨大的隐藏秘密隐藏在“名字”上面，具体后面透露。

3.さくせん（设定同伴作战方针）

おーけー（确认）、へんこう（变更）、おまかせ（委任）、きゃんせる（取消）

同伴的行动方式可以从以下6个方面进行细致地设定，有点繁琐，大家还是全都选择おまかせ（委任）算了。6个方面分别是：

行动方式（こうどう）、攻击目标（たーげっと）、攻击距离（まあい）、攻击方式（こうげき）、武器使用方式（ぶき）、礼节（まなー）

4.きゃらくたー（查看人物档案）

おーけー（确认）、せーぶ（保存目前人物状态）、すてる（删除人物档案）、ろーど（读取人物档案）

游戏中可以随时保存目前人物状态，也可随时读取已有的人物档案，读取后所控制的主角会立刻变为所选档案中的角色，也就是说可以随时改变主角状态或者改变主角。

5.わざこうか（查看必杀技）

おーけー（确认）、つかう（激活／关闭）、すてる（删除）

在这里可以看到已学会的必杀技一览，包括出招方法（将光标停在つかう上面按SELECT键可以看到更详细的出招解说），也可以激活／关闭必杀技（激活的必杀技有红心或五角星标志）。

6.そうさろぐ（操作日志）

おーけー（确认）、すたーと（开始）、りせっと（重设）、きゃんせる（取消）

操作日志详细记录了各项操作的点数，不过点数是如何计算出来的暂时还不太明朗。要注意的是最后一项——野蛮度，不要让野蛮度过高，这关系到同伴的加入（野蛮度越低能加入的同伴才越多）。

そうさろぐ（操作日志）

まあい：ちかい（距离：近）	だっしゅわざ（冲刺技）
まあい：ふつう（距离：普通）	ひっさつわざ（必杀技）
まあい：とおい（距离：远）	ぶきわざ（武器技）
ぱんち（拳）	ぶきなげ（投掷武器）
きっく（脚）	おんたーげっと（命中目标）
じゃんぷわざ（跳跃技）	らふぷれい（野蛮度）

7.おぷしょん（OPTION，设定）

おーけー（确定）、へんこう（变更）、でふぉると（恢复默认）、きゃんせる（取消）

可以设定的项目如下：

(1)移动速度

设定人物移动速度，从左到右依次是超慢、慢、普通、快、超快。

(2)[illegible]

设定武器投掷出去后的飞行速度，从左到右依次是超慢、慢、普通、快、超快。

(3)攻击平衡度

设定攻击力大小，从左到右依次是超弱、弱、普通、强、超强。

(4)武器平衡度

设定武器攻击力大小，从左到右依次是超弱、弱、普通、强、超强。

(5)防御平衡度

设定防御力大小，从左到右依次是超弱、弱、普通、强、超强。

(6)抗击打平衡度

设定抗击打能力，从左到右依次是超弱、弱、普通、强、超强。

(7)重力

设定重力大小，从左到右依次是超弱、弱、普通、强、超强。重力越强，人物跳跃高度就越低。

(8)障碍物

设定障碍物种类，从左到右依次是完全没有障碍、武器是障碍、人是障碍、武器＋人是障碍。所谓障碍是指在移动中会挡住去路的东西。

(9)商店进货频率

设定商店的进货频率，影响到每次进入商店商品种类的不同。从左到右分别是每进出一次商店进货一次、经常进货、普通、偶尔、只进货一次。如果你手头有大把的钞票想买不同的道具，可以设定为“每进出一次商店进货一次”，这样每次进入商店都能买到不同的商品。

(10)敌人数目

设定每一个场景下敌人出现的总数目，分别是10个和20个。

(11)必杀技出招频率

设定敌人以及同伴使用必杀技的频率，从左到右依次是超低、低、普通、高、超高。

8.げーむもーど（游戏模式）

おーけー（确认）、へんこう（变更）、がめんきど（调节画面明暗度）

此菜单与进入游戏之前的设定一样，可以设定敌人数目、游戏难度、能否攻击同伴、敌人速度等等，具体参看之前的介绍。不过此时不能设定控制角色以及我方最大登场人数。

打架也要讲规矩——关于野蛮度

别看游戏属于街头乱斗性质，什么棍子、钢管、垃圾桶都可以往对手身上招呼，其实说起来乱斗也是要讲规矩的，胡乱打斗会导致“野蛮度”暴涨，野蛮度一高，很多同伴便不会加入。所以要收集更多的同伴，打架就得注意一下，不要打红了眼什么都不顾了。那应该怎样才不会让野蛮度上升呢？

野蛮度最初为0，遇到下面几种情况数值就会上升：

①敌人被打倒地或被打浮空后还继续攻击他。（别人都被你打趴下了，你还上去踹人家，不是野蛮是什么？另外还有某些必杀技，比如变成球滚来滚去的那一招，很容易打到地上的人，慎用。不过奇怪的是，抓起地上的敌人投掷出去不会增加野蛮度。）

②攻击自己的同伴。（混战中国夫一根钢管甩出去，哎呀，不小心正中阿力的脑门——野蛮度上升。在激烈的乱斗中这种误伤同伴的情况可是很常见的，所以为避免这种情况发生，最好在游戏一开始的设定中将能否攻击同伴设为“不能”，一劳永逸。）

③BOSS出现时没等他说完话就开始攻击他。（别人还在自报家门，你二话不说就动手，怎么一点江湖规矩都不懂？小伙子，太野蛮了吧。）

以上3点就是导致野蛮度上升的情况，大家一定尽量避免，讲点“武德”。当然，如果野蛮度提升了，只要不再犯规，数值还是会慢慢降低的（每打中对手1下，降低1点）。

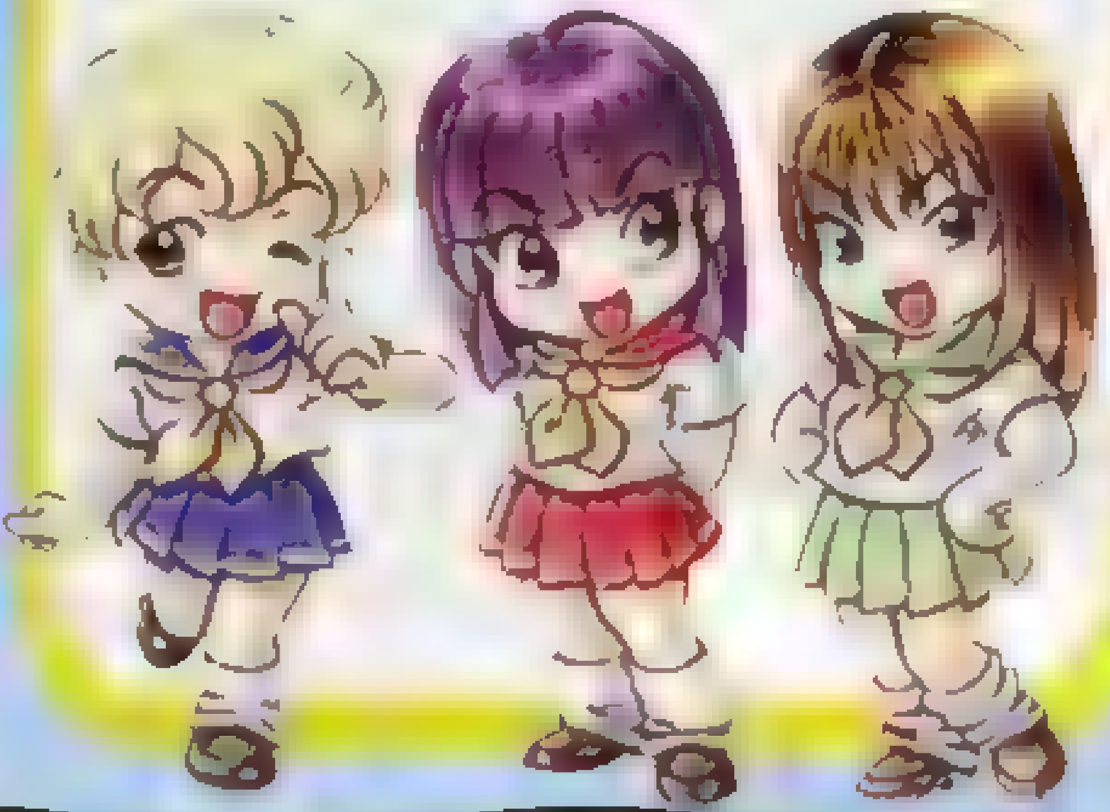
www.plumbook.cn

全36种必杀技一览

名称	效果	出招方法
まつはばんち	快拳三连击	空手时按A
まつはきっく	快脚三连击	空手时按B
すくりゅう	连续翻滚	空手时冲刺＋跳跃（要解除翻滚状态连续按两次跳跃）
まつはたたき	武器连续挥击	持有武器按A
にんげんぎょらい	把敌人当人体鱼雷扔出去	敌人倒地后用B键抓起，然后按B键投出
やまだのじゅつ	利用超能力使画面中所有的武器以及倒地的敌人飞起来攻击敌人	空手时输入“上上”
にとろあたっく	瞬间移动攻击敌人	面对对手方向冲刺＋冲刺
らんぷうきゃく	[illegible]	跳跃后＋B，连打B键可一直不停地旋下去
ひっさつしゅーと	跳起扔出武器后武器能瞬间击中最近的人	持有武器时输入跳跃＋B
にんげんどりる	旋转防御	空手时按“下下”
にんげんへり	把敌人抓起来旋转投出	敌人倒地后用B键抓起，然后输入“下下”
じぶんぎょらい	自己作为人体鱼雷来回翻滚	空手时跳跃＋A
はりてすぺしゃる	像桑吉尔夫一样的旋风巴掌	空手时冲刺＋A
ぼうすぺしゃる	旋转棍	持有木刀、铁管、钓竿等武器时输入“下下”
ずつきすぺしゃる	用头撞击敌人	空手时冲刺＋长按B
あんますぺしゃる	连续踢敌人要害	敌人倒地后用A键抓起，然后输入“上上”
びっぐばんぐ	怒吼一声（有人说是放屁）攻击全画面的人	受到敌人攻击进入硬直状态时（弯腰喘气）输入“上上”
だいしゃりんなげ	抓住敌人不断翻滚跃起后砸向地面	敌人倒地后用A键抓起，然后蓄力按B
ぐらいどちょっぷ	跳起俯冲攻击敌人	空手时跳起后输入“上上”
へっどばむ	跳起从空中进行头撞击	空手时蓄力按B
でびるちぇーん	甩出铁链捆住对方	持有铁链时输入“下下”
ふぁんきーきっく	高踢腿，将敌人高高踢起，前后都有判定	空手时长按B
じぶんしゅりけん	旋转着扑向敌人	空手时冲刺中输入“下下”
せおいすぺしゃる	过肩摔	与敌人靠近时输入B
ぶーめらんなげ	武器回旋击，武器像回旋镖那样扔出去会飞回来	持有武器时蓄力按B
ためぱんち	蓄力重拳，威力很大，但是不实用	空手时蓄力按A
ごだいすぺしゃる	飞空棍击，左右飞击各一下	持有木刀、钢管时输入“上上”
まえだのとびげり	后空翻踢，类似古烈的脚刀，前后都有判定，能够将敌人踢出一端屏幕，从另一端飞出来	空手时蓄力按B后＋A
かそくおとし	抓起敌人跳起再砸向地面	敌人倒地后用B键抓起，然后跳起后输入“上上”
ばくだんぱんち	爆弹拳，前冲小跳跃后攻击敌人	空手时蓄力按A后＋B
きょうれつきっく	冲刺飞踢	空手时冲刺中长按B后＋A
むえいきゃく	佛山无影脚，黄飞鸿的绝招哦	空手时冲刺＋A，之后连打A键可无限出脚，直到碰到版边
ばくてんばすたー	骑到敌人头上翻身摔投	空手时接近敌人按A（敌人也必须是空手）
ばくまきゃく	膝盖飞顶，这是《双截龙2》中经典的招式，一下子可将敌人顶飞	空手时长按B后＋A
てんきつけん	类似升龙拳的招式，出招很快，收招也很快	空手时长按A后＋B
はいぱーがーど	防御反击，受到攻击时会旋转身体进行反击	防御中（蓄力中）受到攻击

关于商店街

商店街是进行购物的场所，这里的设施非常多，有快餐店、茶馆、书店等等，可以买到各种不同的道具，有些道具可以带在身上以后随时使用，有些是直接即买即用的（比如茶馆的饮品等）。游戏中的道具数量相当多，大家很可能会被弄得眼花缭乱，其实告诉大家一个诀窍，道具大致来说可分为两大类，一类是回复／提升能力的，一类是学会必杀技的。学会必杀技的道具只有在书店才能买到（各种书），价格一般在10000到30000左右，除开这些书，剩下的大部分就是回复／提升能力的道具了，虽然这些道具的名目五花八门，但性质是一样的。



隐藏要素大曝光

隐藏商店

在名叫“まるかうんそう　はいびる”的停车场有一个隐藏商店（如右图），走到特定的地方按“上”便可进入（大家贴着墙慢慢试便知）。里面有几种大幅提升能力的道具，但是重要的不是这个，因为这里还能买到10种特别的道具，这10种特别道具使用后能让角色获得夸张的能力。（要买全这10样道具，最好在OPTION中将商店进货频率设定为最高。）

隐藏商店商品一览

名称	价格	效果
そくせきくじ	1000	抽签，随机得到不同数额金钱（5等）
いんてりめがね	2000	气力＋40，体力最大值＋20
きまぐれどりんく	2000	能力发生随机变化（必有一个能力值减为3；1次有效）
びきびきばいずん	2000	气力值（包括气力上限值）变为原来2倍（1次有效）
どっくんばいずん	3000	气力值（包括气力上限值）变为原来4倍（1次有效）
にじいろのはね	10000	防御＋50　气力＋60　体力最大值＋30
しあわせのぼたん	10000	抗击打＋50　气力＋60　体力最大值＋30
すらいむきら	10000	拳＋10　脚＋10　武器＋10　力量＋10　气力＋50
めるへんのつえ	20000	速度＋40　跳跃＋40　气力值达到最大　体力最大值＋60
★あいのがまぐち	4000	受攻击时金钱增加
★ういんぐしゅーず	20000	跳跃高度是以前两倍
★ろけっとしゅーず	20000	移动速度是以前两倍
★ばねしゅーず	25000	跳跃着地后会像皮球一样不断弹跳
★ろーらーしゅーず	25000	冲刺停止后还会滑行一段距离
★ばーにあしゅーず	30000	可无限跳跃
★てんしのはね	30000	跳起后可浮空很久
★ぶれみあしゅーず	30000	跳起来后可在空中跑步（输入跳跃＋冲刺）
★まほうのばんつ	50000	体力会慢慢回复
★げんていしゅーず	50000	瞬间移动到敌人面前攻击

特殊的名字

前面已经提到，人物的名字隐藏了巨大的秘密，给角色改不同的名字，能获得各种不同的效果，下面是一些特殊的名字。

特殊名字	效果
っむくりあ	消除所有存档档案
どらむすこ	金钱全满
てんこもり	角色所有能力最大
こうかむし	获得10种特殊能力
わざむし0	获得12种必杀技
わざむし1	获得12种必杀技
わざむし2	获得12种必杀技
き　びす0	获得道具かすたむきゃら
き　びす1	获得道具かすたむかおづら
き　びす2	获得道具かすたむそうさ

注：1.使用道具かすたむきゃら后可以选用包括主角、最终BOSS在内一共23位角色（选择“ろむでーた”），还能够合成两个已有的角色档案（选择“ごうせい”），合成后的角色能力值为两人能力值的平均值，必杀技继承两人的。

2.使用道具かすたむかおづら后可以改变角色的外形，包括头发、肤色、服装等等。

3.使用道具かすたむそうさ可以改变必杀技的输入方式（一个道具只能改变一个必杀技）。

流程提示：游戏中尽量将版面内的敌人都消灭光再前往下一个版面，BOSS都是在杂兵被消灭光之后才会出现。最后打到冷峰学园时很可能遇到大门紧闭的情况，那就是前面还有BOSS没有干掉，一定要将前面的BOSS都打败了校门才会打开（有些BOSS会重复出现，干掉他们一次即可）。

www.pimbook.com

文：邪魔天使

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX　SCEI　A·AVG
PS2
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX　2004年3月4日　日版
对应PS2专用手柄方摇杆　推荐玩家年龄 15岁以上

一提到《攻壳机动队》想必很多熟悉动漫的玩家都会对其赞不绝口，毕竟这是一部影响了众多人的经典作品，就连《黑客帝国》的导演也深受其感染，将许多《攻壳》中的要素都引用到了《黑客帝国》的电影中。对《攻壳机动队》的FANS而言，这确实是一款不可多得的好游戏，无论从画面上和操作上来讲都属于比较好的作品，在游戏中我们可以完全体会到第七课那紧张刺激的任务以及草薙素子和巴特的个人魅力。现在就让我们一起进入那充满幻想色彩的奇异电脑世界中吧！

基本操作

奉劝各位玩家在进入游戏正篇之前好好将TRAINING（训练）模式过一遍，特别对那些动作游戏苦手的玩家而言更是要认真练习一下。游戏的操作相对其他动作游戏来得比较复杂，PS2手柄上的所有按键基本上都用上了，所以千万不要有好高骛远的想法，还是老老实实进入训练模式吧。

按键	说明	备注
左摇杆	移动	当将左摇杆推向前方时，角色会朝着画面上MARK所显示的位置移动
右摇杆	视角转换	经常要用的到操作，游戏中视角经常会出现有偏差的情形，所以要时常调整，虽然有些麻烦但相对某些视角固定的游戏，这样的设定似乎要好一些
L3	下蹲	按L3则为下蹲，此时移动左摇杆则为下蹲移动，再按一次L3键是让角色站起来，不过在狭窄且很矮的通路里是不能站起来的
R2	跳跃	移动中跳跃、跳跃中时可以利用左摇杆来调整方向
R1	抓	按R1可以抓住凸出或有凹进去的地方，抓住状态下按住R1键可以保持抓住的动作；另外，在落下时如果按R1键的话可以自动抓住附近能够抓住的地方：在处于抓住的状态时，可以按左摇杆来控制角色的移动，当到达可以爬上去的地方时将左摇杆推向所面对的方向就可以爬上去
R1	爬	在梯子前按R1键就是攀爬楼梯，按住R1再按左摇杆可以操作角色上下移动
R2	壁跳	在两个相隔比较近的墙壁键可以进行壁跳，当按下R2跳到一面墙上的瞬间再按一次R2键就可以再跳一次，这样一来就可以进行在两面墙上进行连续跳跃，不过要注意的是连续壁跳只能进行2次
L1	射击	按下L1键就可以进行射击，瞄准框就是画面中央的那个圆形标记
×	弹药补充	机枪都有残弹限制，所以当子弹所剩无几时就要利用×键来补充弹药
×	捡	当地面上有武器和道具时可以用×键来捡取，主武器最多只能持2种
△	武器切换	入手后的主武器可以利用△进行切换
R3	狙击	当捡到狙击枪（スナイパーライフル）时按下R3键就可以进入狙击模式，如果瞄准敌人头部射击的话可以对敌人进行一击必杀（传说中的爆头？）
□	副武器切换	可以在格斗、手雷、小刀等辅助武器间切换
L2	格斗	当副武器的图片切换成格斗时就可以使出格斗技，并且连按L2键的话还可以使出连续技
L2	副武器攻击	当将副武器切换到手雷、小刀时就可以利用副武器进行攻击，不过在使用手雷时要注意爆炸范围是会波及到自身的，所以要注意距离问题
R1	紧急回避	快速按下R1素子就会做出非常华丽的回避动作，回避动作可以回避敌人的枪击，不过要注意的是回避时并不是无敌的受到攻击还是会有伤害
○	HACK入侵	当被击倒的敌人尸体上出现▽的标记时就证明该敌人可以入侵，方法是接近他并按下○键就会获得"敌队识别情报"。如果这时有可以入侵的敌人，那么与此同时也会获得"侵入识别代号"。能入侵的敌人头上有蓝色的▽标记，当瞄准他并且▽在闪烁时按下○键就可以对其入侵了。入侵时画面上会出现两个带有齿轮痕迹的环，当齿轮痕迹相重合时按下○键就入侵成功了，在入侵状态下再按下○键就可以解除入侵

武器性能

游戏中登场了许多武器，而这些武器在性能上是存在着差别的，现在就让我们来看一下这些武器之间的差别。

武器	最大伤害	最小伤害	最大射程	效果范围
セブロC26A	E	F	B	—
军用アサルトライフル	D	D	B	—
军用サブマシンガン	E	F	B	—
ショットガン	B（近距离时）	D	C	—
スナイパーライフル	S（必杀点时）	C	A	—
グレネードランチャー	B（落弹中心）	C	C	B
ミサイルランチャー	S（落弹中心）	C	B	B
ロケットランチャー	S（落弹中心）	C	B	B
ミサイルポッド	S（落弹中心）	C	B	B
ハンドグレネード	A	B	C	B
スパークグレネード	B	B	C	A
スローイングナイフ	A	A	C	C

攻略要点

POINT1

游戏采用的是任务制，在通关过程中可能玩家会觉得不知道下一步做什么，其实不用慌张，其实你可以在游戏中按START键调出菜单后选择"COMMUNICATION LOG"就能看到游戏中同伴给出的提示。

POINT2

游戏流程大部分是开启机关→下一个区域→开启机关……这样的方式，而这些机关多数都藏在比较隐蔽的位置，需要好好查找。

POINT3

狙击手是有一击必杀效果的兵种，千万不要以为紧急回避能躲过他的子弹，他会给你来个空中开花，不过好在他瞄准的时间比较长，所以可以利用躲到他战位（多是高塔）的下方来躲避其攻击。

POINT4

HACK入侵是游戏最有趣的地方，操作敌人的感觉很爽的，不过瞄准想HACK的敌人时不需要瞄准他头上那个蓝色的▽，只要对准人就行了，这样一来HACK就方便了很多。

POINT5

玩家在濒死状态时副武器会出现特殊的标记，这就是慢动作，使用慢动作的时间大约在6秒左右，不过当处于慢动作状态时只有经过6秒之后才会恢复到正常状态。

©Sony Computer Entertainment Inc. BANDAI Production I.G/NTV
©士郎正宗・Production I.G/讲谈社・攻壳机动队制作委员会

通关特典

9课的最强武器

先将游戏通关一遍，再次开始游戏时每一关都会隐藏有3把扇子，将所有关的所有扇子破坏后就会得到最强的武器，游戏级别的难易不限。素子是得到ナパームランチャー，巴特是レーザーガン（对战时只能是巴特使用）。得到最强武器后可以在故事模式一开始时持有，非常酷！不过要注意的是巴特的レーザーガン的体积相当大，甚至挡住了视线，而且这个武器的威力太大，如果在近距离爆炸是一击毙命的。

扇子旁边的◎符号

如果在某一关中没有死亡通关的话那么在扇子旁边就会出现◎这个符号，如果收集齐这个符号的话那么スナイパーライフル、グレネードランチャー、ミサイルランチャー、ロケットランチャー、ミサイルポッド的弹数限制将会解除。

无难度限制：セブロ、ショットガン、サブマシンガン、アサルトライフル、サブウェポン的弹数限制解除，即无限子弹；换装3种追加。

EASY难度通关：多人对战模式（マルチプレイ）中可以使用素子和巴特。

NORMAL难度通关：多人对战模式中可以使用アームドスーツ、思考战车、警备ロボット等敌方角色。

HARD难度通关：多人对战模式中可以使用达狗（タチコマ）。

扇子的地点

各位要注意的是扇子并不是去拿，而是用枪击毁；有很多地方要多转换视角才能看到，许多扇子都藏在比较猥琐的区域。另外，难度不同，扇子的地点是不会发生变化的，所以如果没太大的信心的话就用EASY难度去拿吧。

STAGE1 ニイハマ埠头N3

第一个：开始时正面的高楼上

第二个：启动起重机（クレーン）后朝前前进能看见船的地方，在最左边靠海的地方（要注意随时转换视角查看）

第三个：乘电梯到高处。（出现蜜蜂型敌人的地方）然后乘那里的电梯下来，再爬上梯子，爬上梯子后就在左边有一个型的铁甲，悬挂在上面，然后移动到障碍物那里去，障碍物那里有一个看起来能掉下去的斜坡，扇子就在上面

STAGE2 N3 パーキングビル

第一个：过22楼的桥，最前有终端的地方

第二个：连接24楼到25楼的有一扇门的坡（不是连接到23楼的狙击手的那个斜坡），走到尽头的墙壁附近

第三个：24楼到23楼的一个有洞的地方的上面

STAGE3 多层式仓库

第一个：开始后朝上看就能看到

第二个：启动ジェームスン型后到第二个仓库的上方，往上看就能看到

第三个：最后一个仓库的入口的上方附近

STAGE4 东北自治区居住ブロック

第一个：能够悬挂的水坝墙壁的下方。呈阶梯状的墙壁的那个地方的最下层。

第二个：乘第一个电梯到的那个区域（出现蜜蜂型机器人的地方），出电梯后马上朝左边前进，在有电梯的地方向下看就能看到

第三个：乘电梯到有玻璃的最上层，到尽头跳下去，下面还有前进的道路。在有3只蜜蜂型机器人飞的集装箱下面

STAGE5 东北自治区ダムサイト

第一个：室内里最初出现机器人的区域中，里面有用手榴弹攻击的敌人要注意。解除电梯启动装置的地方，站到解除电梯启动装置的旁边的机械上就能看见

第二个：从ラジアルゲート（像起重机的红色大型机械）落到输水管上，超前进就能看到有瓦砾地方，爬上那座瓦砾山就能看到一个很小的空隙，扇子就在里面

第三个：下蹲前进从排气管出来的区域，在一个巨大斜面的最上方，有一个像升降梯的地方。在升降梯旁边下蹲就能看到，扇子就在升降梯和墙壁之间

STAGE6 东北自治区オフィスブロック

第一个：开始后后面栅栏的里面（到栏杆上射击，打不到就跳射）

第二个：有许多敌人和监视器的区域，在倒有许多钢筋的地方的上面，在旁边就有通往下一个区域的门。爬到下一个区域中最高的那条通路上，朝有门的墙壁的反方向走就能看到在有门的那面墙上方就有扇子，射之

第三个：从开始地点下楼梯，沿着右边的墙壁走（也就是说时刻保持右边有墙的状态），在斜坡位置用狙击枪射击。狙击枪可以在这一关的光学迷彩服的区域的狙击手身上那里入手（在得到第一个光学迷彩服的通路的2楼有一个睡着的狙击手），如果没拿到狙击枪那就用小刀射吧（^_^b）

STAGE7 东北自治区对人演习场

第一个：第一个区域终点旁边的木头上

第二个：进入第二个演习场，稍微朝前走在一个没有反应的终端的天线上

第三个：第三个屋外演习场最初有装甲车的地方，先击毁装甲车然后跳到上面看就很容易看到，不过由于距离有点远，所以瞄准有些难度

STAGE8 东北自治区对战车演习场

第一个：入口上方的金属网上面

第二个：接近出口处转身后看就能看到

第三个：STAGE中央

STAGE9 东北自治区ヘリ格纳ブロック

第一个：落到快崩坏的部分站在最前端，变更视点就会发现在很远的地方，如果觉得瞄准不好的话就到下一楼去

第二个：オニヤンマ战中自己出现的建筑物上（爬到上面就会发现）

第三个：オニヤンマ战中自己出来的门的左边，站到有灯的那部分，就会发现在建筑物和建筑物的缝隙间有扇子

STAGE10 东北自治区立坑

第一个：开始后的墙壁的上方

第二个：穿过有风扇的房间，朝能被狙击手狙击的场所的右边走（只能通过悬挂移动过去）

第三个：终点前的那个很长的竖着的洞穴，站到从下数第三根钢筋上去就能看到在墙上的钢筋之间

STAGE11 东北自治区地下工场

第一个：插入安全钥匙的终端前跟它相同形状的终端的右下方，在铁管和地面之间

第二个：在写有C04字样柱子的中央地带。D05、C05中央可以通过，C04被像门一样的东西关着，所以从中央空隙处朝下看就能发现扇子

第三个：在由巨大思考战车组成的地方爬上楼梯就能看见

STAGE12 东北自治区实验农场

第一个：在挂有帽子的像[illegible]一样的东西的旁边

第二个、第三个：视觉伪装解除后上方的[illegible]处

怪物猎人	CAPCOM	ACT
PS2 MONSTER HUNTER	2004年3月11日	日版
只对应DS2手柄 对应PS BB UNIT		

文：阿修罗

论"如何在原始社会生存下去"

——怪物猎人手记

蓝天、白云、怪物、猎人……这是一款"完全再现"远古时代狩猎生活的游戏作品。玩家要扮演一名原始时代的猎人，探索地形多变的地图、打倒习性不同的怪物、收集丰富多彩的道具和装备。虽然它也是网络游戏，但却是一款没有等级概念的网络游戏，玩家所要做的就是按照自己的意志去"生活"——游戏！

猎人手记第一条

左模拟摇杆	角色移动
十字键	光标移动／视角切换
右模拟摇杆	攻击动作
□	使用道具／快捷菜单左移
△	帮助信息／软键盘
×	下蹲／紧急回避／取消
○	调查／确定／快捷菜单右移
L1	切入为追尾视角
L2	快捷道具菜单
R1	防御
R2	加速跑
R3	武器特殊动作

攻击动作

每种武器都有多种不同的攻击动作，只要将右模拟摇杆推向不同的方向就可以使用出相应的招式。不同的攻击动作可以组合在一起使用，从而可以形成连续攻击。掌握好每种武器的有效连击是成为一名好猎人的基本素质。

紧急回避

在手持武器或者移动的过程输入×键，角色会做出前滚翻的回避动作。紧急回避动作具有一定的无敌时间，不过会消耗一定的耐力值，不能胡乱使用。在实战的过程中，紧急回避动作还能够被用来取消武器攻击时的硬直，非常有效。

动作时间

在游戏中，无论是使用道具、调查物品还是开始加速跑，角色都会先进入一个准备动作时间。如果在手中拿着武器的情况下做其他事情，在进入准备动作之前角色还要进行收纳武器的动作。在这些时间段内角色是完全没有防备的，如果受到攻击的话……

猎人手记第二条

这款游戏没有等级的概念，玩家角色也没有具体的能力参数设定，各个玩家所创建的角色之间，除了性别以及外貌之外是完全没有区别的。因此，要想体现出角色的特色以及能力的差异就完全要靠武器和防具装备了。在村子和街道的商店里面，玩家可以买到一些初级的装备，这些没有经过改造的装备不仅在外形上没有什么特色可言，能力也都十分低下。真正的好装备要靠自己去收集材料来打造！

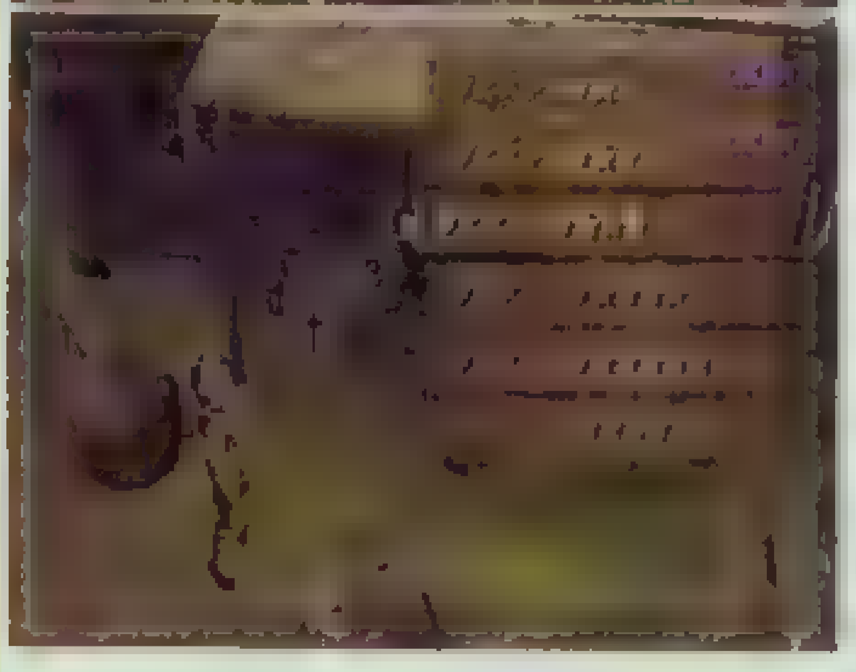
游戏中总共有单手剑、大剑、长枪、大锤、弓弩5种武器，而防具方面则分为头、身、腰、手、足5个部分。防具只能生产而不能强化，而武器则可以通过不断追加新的素材来进行强化。强化后的武器不仅攻击力和耐久度会得到提升，在外形上也会发生变化，有的还会附加一些特殊的技能。同一种基础武器随着强化时添加的材料不同，其得到的强化产品也是不同的，有的武器存在着多种不同的强化方式。强化武器和生产防具所需要的材料除了靠挖矿脉获得的矿石外，主要来源于打倒怪物时从它们身上剥取的战利品。越强大的怪物身上的战利品越珍贵，用这些战利品改造出来的武器也越罕见、越强大。拥有一身极品装备是每一个猎人的梦想。

除了弓弩以外，装备其他4种武器时角色就属于剑士型；反之则属于枪手型。玩家可以同时拥有多种武器，但是每次只能装备其中的一种。更换武器装备需要回到自己的家中进行，执行任务的过程中无法变更装备。高级的防具会分别属于剑士或者枪手专用，因此需要根据不同情况准备不同的防具。

在游戏中有一些需要达成特定条件才能取得的特殊武器，它们无论是从外形上还是能力上都和一般的武器存在着重大差别。但是这些武器的入手方法目前还隐藏在迷雾之中，谁能够发现呢？

www.plumbook.cn
©2004 ... All Rights Reserved

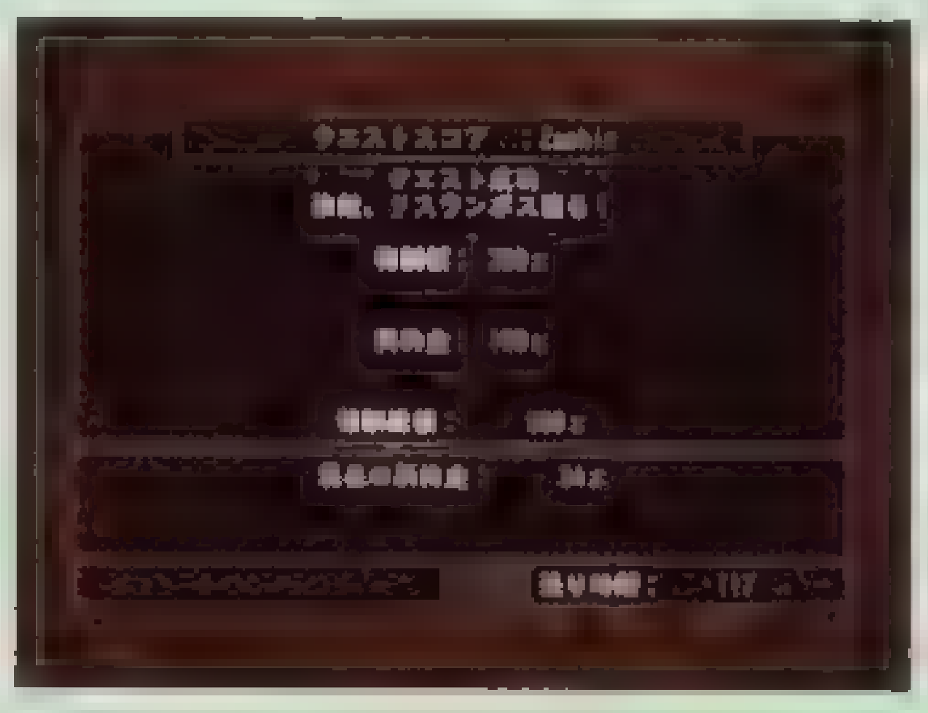
猎人手记第三条



猎人的生活是以任务的形式构成的。在平时，猎人们只能在村子里面进行各种准备工作，只有接受了任务以后才能够进入原野、森林、山丘、沼泽等地去探险。任务分为多个等级，用星数来表示等级的高低，星数越高难度也越高。每个等级有5个基本任务，根据情况还会出现追加任务。每个完成了的任务都可以反复进行挑战。完成了这5个基本任务之后，会出现“紧急任务”。紧急任务一般是下一个等级任务中的一个，不完成紧急任务就无法挑战下一等级的任务。根据内容和性质的不同，任务还被分成了“采集任务”和“讨伐任务”两大类。采集任务一般的达成条件是取得一定数量的规定道具，而讨伐任务则要求打倒一定数量的指定敌人。

每次开始新的任务时，村子里面都会提供一些免费的道具供玩家使用，根据任务的不同，这些道具的种类和数量也会发生变化。在完成任务的同时，这些免费道具也会被自动收回，不过有的任务中提供的辅助性道具却可以保留下来。不同的任务中，怪物的数量和分布情况也是不同的，部分道具采集点出现的道具种类也会发生变化，在道路方面也可能出现被封死的情况，这些都需要玩家在实际游戏中积累经验才能完全掌握其变化。

除了一星的任务以外，其他的任务都需要一定的契约金才能够挑战，如果现金不足就无法进行。顺利完成任务以后可以获得报酬金，根据任务的不同报酬金的金额会发生变化。不过需要注意的是，在完成任务的过程中，如果死亡一次的话报酬金就会扣除三分之一，如果死亡三次的话任务就算失败了。在任务的过程中玩家可以自由选择退出任务，这样的话玩家的状态就会恢复到挑战任务之前的样子，虽然没有什么损失，但是在任务中取得的道具就无法保留了。在完成任务的结算之后，玩家还可以获得一些奖励道具。这些道具都是免费的，所以如果不是空间不够的话绝对“不拿白不拿”。



猎人手记第四条

既然身为一名怪物猎人，玩家的职责和工作就是和那些生活在大陆各处的怪物们战斗。提升装备的攻防能力从而提升自己和怪物战斗的能力，这是游戏最基本的思路。但是本作中却存在着利用单纯的肉搏战绝对难以获胜的超强力怪物存在……这个时候，游戏的一个重要特色就被凸现出来了——陷阱战斗！

除去可以使用多种特殊子弹的枪手型角色以外，以肉搏战为主的剑士型角色要想比较安全地杀死那些巨型BOSS，不动点脑筋是不行的。对付中型或者速度比较敏捷的BOSS，可以尝试用闪光弹、绊脚绳套这样的辅助道具限制它们的行动；对付大型的飞龙，可以先安置落穴陷阱和大爆弹，然后使用肉类引诱它们靠近，等落穴发动以后再引爆爆弹或者上前猛攻……

钓鱼

钓鱼需要两个条件：鱼饵和钓鱼地点。鱼饵可以买到（或者用捕虫网在河边抓），而钓鱼地点则是每个区域固定的。初期的森林和山丘地区里有两个钓鱼地点，其一就是自己营地里面的小池塘，另外一个是第11区的小水坑。这两个地点出现的鱼品种不太一样。初期建议不断挑战一星任务中的钓鱼，因为在这个任务中可以免费获得20个鱼饵ミミズ（蚯蚓）。因为身上最多携带10个此品种的鱼饵，所以建议先在营地中用掉10个。营地中有时候可以钓到价值700多元的黄金鱼，绝对超值。剩下的10个鱼饵应该到第11区去使用，因为该任务所需的サシミウオ只有在那里才能钓到（任务达成条件为捕捉1条サシミウオ）。完成这个任务的时候如果带着烤肉工具和铁锹，还能够顺便烤肉和采矿，时间足够的话甚至可以去第7区找蜂蜜调和大回复药，或者在第8区和第10区找找特产蘑菇。如果运气足够好的话，完成这个任务甚至可以一次得到数千元的收获，真是非常方便的一个任务。惟一的缺点是钓鱼本身比较浪费时间……

猎人手记第五条

买道具需要钱、接任务需要钱、改造武器需要很多钱　虽然游戏中很多道具的售价都低得“令人发指”，但是想要快速致富并不是没有办法的……

烤肉

这是最不花脑筋的赚钱方法，因为生肉可以说是随处可得的道具，而玩家只要一次性投资买下一个自己的烤肉工具就能够永远地用下去了（前提是不被偷走）。在初期，只要反复进出森林与山丘地带的第1区就可以迅速获得足够数量的生肉。然后架起烤肉架，愉快的烤肉生活就开始了。只要听到音乐一结束就注意观察肉的颜色，一旦变成诱人的金色就立刻按○键，这样一块香喷喷的烤肉就做成了。烤肉是一项熟能生巧的活计，而且就算偶尔有失手，半生不熟肉和焦肉也都不是什么危险品，用来提升自己的耐力槽上限也不错。

采集

玩家可以在场景的各个地方找到很多不同的采集点，在当中可以采集到很多品种不同的道具，其中有一些非常值钱。比如在森林和山丘地区，一种特产蘑菇单价可以卖到60元，如果一次能够采满10个，那么就有600元的进帐了。有的时候，单一的道具可能卖价低廉，但是可以通过调和来提升它的售价。还拿初期的森林和山丘地区来打比方，药草和藤叶本身都不是什么值钱的东西，但是用药草与ハチミツ（蜂蜜，位于第7区）可以调和出大回复药、用藤叶和蜘蛛巢（第6区的山顶）可以调和出网，这些都是可以卖个好价钱的东西。

采矿

相对于普通的道具来说，矿石的价钱是相当可观的。不过，为了得到矿石，你必须先投资160大洋购买铁锹（当然，你可以只买破铁锹，也不过就是经常坏掉罢了）。虽然不能和采集这样的无本生意相比，但是得到的回报应该也是可以令你满意的。可以采矿的地点相对来说比较少，必须找到那些岩石上有裂缝的地形才行。拿森林和山丘地区来说，第5区飞龙巢穴中有一个，第6区通向飞龙巢穴的入口下方山腰里有一个，第1区小瀑布上面的黑洞也是一个采矿点。采矿可以得到铁矿石、大地之结晶、圆盘石、砥石等道具，除了可以卖钱之外，还是生产、强化装备时需要的东西。

www.plumbook.cn

译：蜘蛛

特别企划 Special Topic

龙虎传说

——大洋彼岸的SNK(上)

编者的话：

MVS基板的最新作《侍魂零SPECIAL》将于3月内上市，本款作品加入了系列中所有的BOSS级角色：天草四郎时贞、罗将神水姬、壬无月斩红郎和凶国日轮守我旺。但这款游戏最引人注目的地方在于，有消息称本作将是MVS基板上的最后一部作品！

SNK诞生25年来，为我们奉献了《怒》、《饿狼传说》、《格斗之王》等传世之作，还有这个世界上最长寿的街机基板——NeoGeo MVS。这些系列作品和NeoGeo使SNK够格成为业界的创新者之一，要不是SNK，像CAPCOM和任天堂等公司完全有可能故步自封，不思进取。正是SNK逼得它们以比以往快得多的速度推出质量更高的产品。

对于SNK在亚洲市场上的发展历史，想必国内玩家都已经有所了解。不过对于SNK在大洋彼岸的北美市场的奋斗经过，国内却鲜有人知。北美市场如今已是全球最大规模的电玩市场，其地位举足轻重。不了解SNK在北美的历史，你就只能了解SNK的一半。为此，在这个不寻常的时候我们特地准备了这篇由美国玩家撰写的文章，为你详细介绍了SNK整整25年的历史：从1978年的草创，上世纪90年代初期的黄金年代到2001年不幸的破产，以及今日的重生。

作者采访了众多知情人士和SNK在全世界的众多Fans，他们在SNK遭受不幸的日子里也保持着对SNK的感情，“没有你们，我无法完成这篇文章。”

注：除特别说明，所有主机、游戏的名称以及上市时间均以美版为准。
如NES＝FC SNES＝SFC GENESIS＝MD

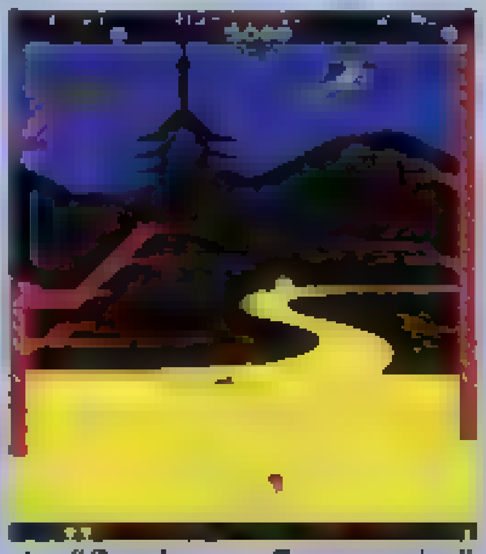
第一章 青云出岫(1978~1989)

让我们回到上个世纪80年代初，大家开始为电子游戏而疯狂的时候——那是SNK推出NeoGeo很久之前，改变名字很久之前，以《格斗之王》和《合金弹头》闻名业界很久之前。和许多投身到电子游戏产业的日本公司一样，SNK在萌芽时的游戏产业苦苦寻觅着立足之地。

▲《Ozma Wars》是SNK的处女作，1979年推出。

SNK是Shin Nihon Kikaku的简称，意为新日本企划，1978年7月由川崎英吉(Eikichi Kawasaki)于日本大阪设立。最开始公司的业务是为不同的商业伙伴设计和生产电脑软硬件。不久以后，迅猛崛起的投币式街机电子游戏风潮吸引了川崎英吉的注意，于是他把业务拓展到了投币式街机的研发和推广上。最早的两款游戏一个是1979年推出的纵卷轴太空射击游戏《Ozma Wars》，一个是一年以后推出的迷宫赛车游戏《Safari Rally》。《Safari Rally》的质量一般，惟一值得被铭记的是首次在标题画面中首次出现了“Shin Nihon Kikaku”的字样。1982年推出横向卷轴射击游戏《Vanguard》时情况有所好转，SNK授权Centuri在北美制作并发售这款游戏，不过发现此游戏利润超过预期之后马上收回了代理权，自己完成一切工作——制作、销售和收钱。很多人认为这个游戏才是横向卷轴射击游戏的鼻祖，KONAMI的《宇宙巡航机》和Irem的《R－Type》只能算它的徒子徒孙。

1981年10月20日，SNK北美公司诞生了。他们在加利福尼亚州圣琼斯附近的太阳谷设立了一个小小的办公室，任务就是向北美的街机厅推销他们自己品牌的投币式街机。负责人不是别人，此君正是约翰·劳维，他后来创立了Tradewest公司，现在官居SAMMY的CEO。


▲《Sasuka vs Commander》是SNK的第一个彩色游戏，在FC版《古巴战士》中亦有收录。

《Vanguard》大获成功之后，SNK乘胜追击，把所有的精力、资源都专注于电子游戏的研发和授权许可，转型为一家游戏厂商。1979年至1986年SNK一共制作了多达23款街机，其中1984年跟风世嘉《Zaxxon》推出的射击游戏《Mad Crash》和1985年推出的纵向卷轴射击游戏《Alpha Mission》均可圈可点，大受欢迎。特别值得一提的是横向卷轴平台游戏《雅典娜》，移植到NES上的跟风之作无数。

当然，它们都没法和这段时期之内最成功的游戏《怒》(Ikari Warriors)平起平坐，游戏于1986年发售以后吸引了无数街机仔。玩家早就对陈腐老套的太空题材射击游戏不感冒了，而现在突然有一个游戏让他们扮演热带丛林中杀得对手血肉横飞的雇佣兵！当时约翰·兰博之类的形象正是电影院的红人，《第一滴血》和续集上映一次就刷新一次票房记录。看电影看得热血沸腾的玩家们恨不得马上COSPLAY屏幕上肌肉发达的硬汉，他们要端起机枪扫射，跳进战壕隐蔽好，然后把各种各样的手雷往敌兵身上招呼。《怒》的新颖理念正好合上拍子，实在太受欢迎了，在SNK授权下它的身影几乎遍布所有机种：雅达利2600、雅达利5200、Commodore 64、Commodore Amiga和NES。后来SNK又为《怒》推出了两款续作：1986年的《怒：胜利之路》和1989年的《怒：拯救任务》。

▲《怒》能取得这么大的成功，SNK应该好好感谢史泰龙和他的《第一滴血》。

尽管今天一提到SNK大家脑海中浮现的第一个印象就是痛扁对手的对战游戏《格斗之王》，可当初80年代中期大家爱上SNK的理由是它在任天堂NES上开发的游戏。80年代中期以前，SNK的街机游戏一向很有质量保证而享有不错的声誉，但这不能改变公司管理人员的兴趣所在——为家用机开发或者授权游戏才是财源滚滚。

不幸的是，家用机市场仍然未从1983年写进经济学教科书的业界大崩盘“雅达利冲击”中回过神来，依旧笼罩在阴影之中，主要厂商Atari和Mattel对付官司还来不及，什么市场、生产只好丢在一边。好在当时还有一家主机生产商似乎置身事外，没有受到不利影响，它就是任天堂。SNK于1985年与任天堂签订了第三方厂商开发协议，同时在NES引入美国不久后在加利福尼亚州洛杉矶附近的托伦斯设立了第二家分公司，名为SNK家庭娱乐。顾名思义，主要任务是营销SNK的家用机软件。此时约翰·劳维已经离开SNK的街机部门，设立了自己的Tradewes公司，不久以后他拿到了“《怒》系列”在美国的发行权。保罗·贾克布斯现在只好身兼两任成为两个分公司的总裁，他最主要的功劳是在90年代初成功地在北美推广了新式街机NeoGeo。

▲《Crystalis》是为喜欢塞尔达的形式、口味又更成熟一点的玩家准备的。

SNK在80年代的辉煌一页就要翻过去了。公司仍然源源不断地开发出成功的街机游戏，其中有不少都经由Takahito Yasuki专司发行的Romstar到了北美的街机厅中。这些街机游戏过了一段时间又会被移植到NES上发行。《Alpha任务》、《雅典娜》、《怒》于1987

www.plumbook.cn

年登陆NES；《怒Ⅱ：胜利之路》和《P.O.W》(Prisonner Of War)于1988年紧随其后；《怒Ⅲ》也在1989年摆上了商店的货架。

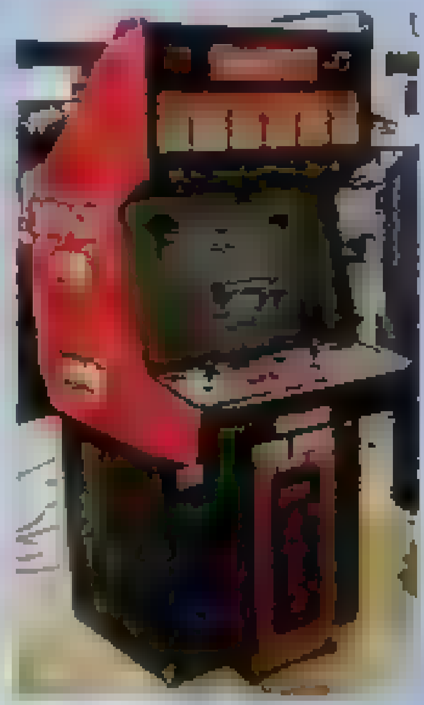
也许是因为热卖的NES软件带来的滚滚利润，也许是要为街机市场的萎缩准备一条后路，SNK开始着手为NES设计原创的软件。在全社的努力下，《棒球明星》(Baseball Star)和《Crystalis》分别于1989年和1990年面世了。《棒球明星》引入了别的体育游戏所缺少的俱乐部模式，在游戏中玩家可以雇佣和交易，这些要素抓住了不少人的注意力。《Crystalis》是一款以冒险为主线的RPG，引领玩家进入一个庞大的世界，那里有难缠的BOSS和美妙的画面，这款游戏可以看作是对任天堂《塞尔达传说》的回应。

1989年还有2款家用主机投放北美市场：NEC、HUDSON的协力之作TurboGrafx-16和世嘉的16位机GENESIS，任天堂也于后一年挥舞着SNES加入战团。局势非常微妙，SNK为了在此次主机大战中谁都不得罪，干脆谁也不靠，抽身专注于街机市场，把以后的街机向家用机移植的事情统统交给Romstar和Takara等第三方厂商。SNK的工程师们此时想出了一个绝妙的办法，它不仅在街机市场搅得天翻地覆，而且还为SNK带来了大把大把的美金。这个主意说起来一点也不复杂，它就是NeoGeo。

第二章 NeoGeo的岁月

街机厅的NeoGeo，家里的NeoGeo(1989～1994)

1988年的时候SNK就开始动脑筋，想把在家用机上的卡带概念引入街机。当时的直立式街机都就只是一个游戏，街机厅的老板想为自己的店铺更新游戏时，他只有两种选择：把显示器、街机基板和操纵台等所有的东西都从筐体中拆出来，再把新的一整套家伙装进去；或者是把整个筐体和别人交换。SNK提出的解决方案是：一个街机机台中打包放入多个游戏，和廉价的家用机一样使用卡带式存储。

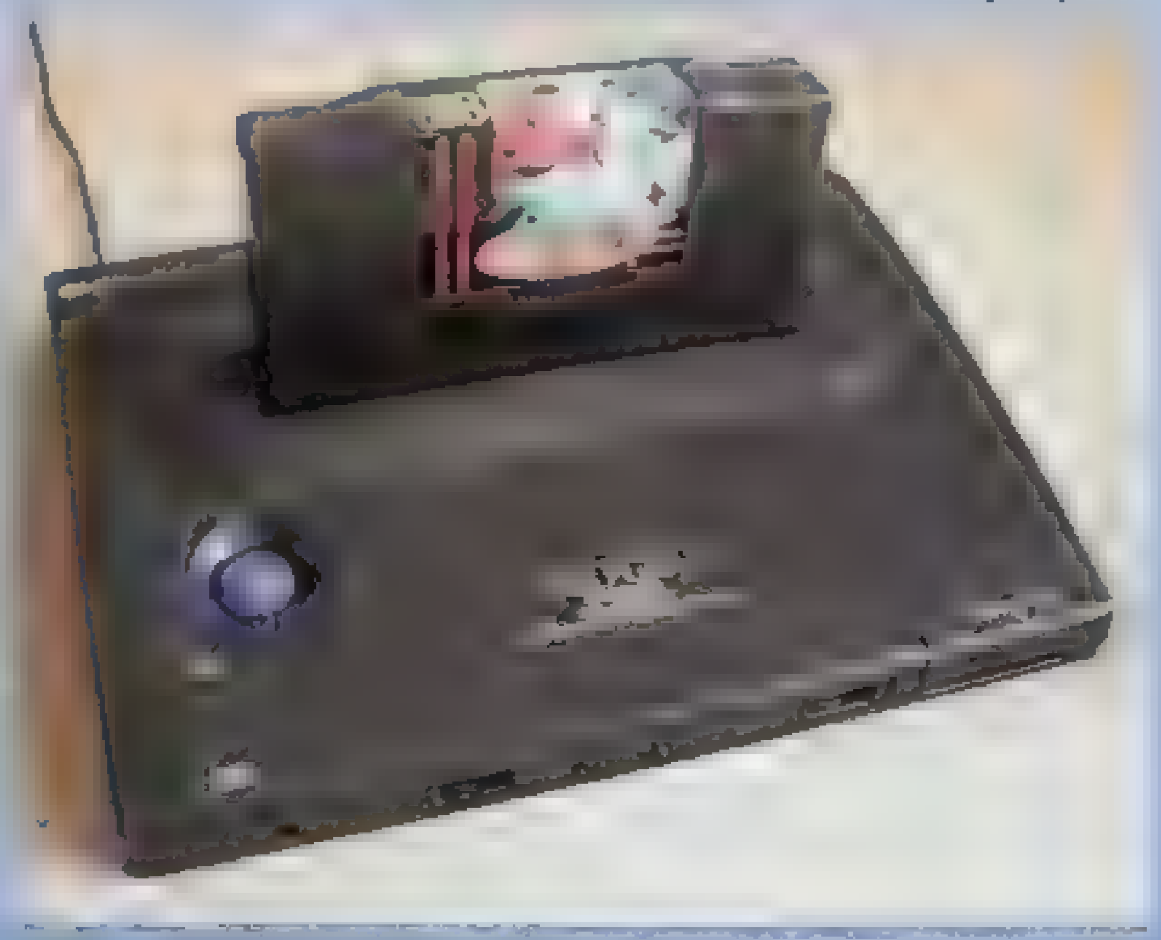


SNK于1989年向街机市场推出了MVS。MVS(Multi-Video System，多视频游戏系统的简称)于1989年首度亮相。在同一机台中最多可以显示6个游戏，需要更换游戏的时候他们只把旧卡带拔下再插上新的就搞定，把筐体上的宣传海报换上新的也就是几分钟的事。特殊设计的街机筐体非常巧妙，尼尔·祖克功不可没。他在工业设计方面有非常丰富的经验，80年代晚期担任SNK美国公司的成本控制运营总监。

▲《Magician Lord》是NeoGeo的首发游戏之一。

MVS上市时就一炮打响。街机厅的老板们很快发现和以往的街机相比，让每个游戏跑起来需要消耗的精力可以忽略不计，占地空间也降至最低；一盘新卡带的价格是500美金，还不到当时一台标准主流街机价格的一半。街机厅的玩家们也对MVS很感兴趣。首发的4个游戏——《越战1975》、《职业棒球明星》、《高尔夫顶机高手》、《魔法之王》均有上佳表现。这些游戏的画面表现不俗，巨大的人物和明丽的色彩都是街机玩家企盼已久的。《越战1975》面向射击游戏的爱好者，《职业棒球明星》、《高尔夫顶级高手》的目标玩家是体育爱好者，而《魔法之王》则被广泛地认定是80年代后期卷轴冒险游戏的代表作。这几个游戏很快就成为同类游戏中的佼佼者。

玩家一直都只能在梦里把街机搬回家，这就是为什么世嘉的GENESIS和任天堂的超任取得成功——他们可以让玩家在自己的卧室里体验到原本只有街机里才有的巨大人物和色彩鲜艳的背景。SNK意图利用玩家的这种在家玩街机游戏的渴望，但它和超任、GENESIS不一样的地方是SNK没有在CPU的能量和存储器的容量上做出妥协。1991年，SNK发售了MVS的家用版，即NeoGeo先进娱乐系统(NeoGeo Advanced Entertainment System)简称AVS。AVS与MVS最大的不同是只有一个插槽，最初的目的是酒店可以出租给房客，后来开始了在商场柜台的贩卖——根据反馈回来的信息，有很多玩家愿意不惜代价地在家玩到不折不扣的街机游戏，这是一个利润可观的潜在市场，而且还在不断增长。



▲更大，更恶，更佳(Bigger, Badder, Better)——Neogeo先进娱乐系统(AES)于1991年登陆家庭市场。

与其他同时代的家用机相比，AES完全就是一匹怪兽。AES平静的外表下深藏着两颗强劲的心脏：经典得不能再经典的12兆赫摩托罗拉68000主CPU，另有一颗Zilog出品的4兆赫Z-80A CPU作为后援。光是一颗68000就比使用同样CPU的世嘉GENESIS快出一半，何况AES还从专门定制的视频与音频系统中获益匪浅。定制的视频处理芯片支持系统并发同屏显示4096种颜色和380个活动图形块，我要是一台世嘉GENESIS，一定会找个地缝钻进去——仅仅并发同屏显示64种颜色和80个活动图形块。集成在主板上的雅马哈2610声音系统使系统可以以CD音质同时输出15个声道，其中的7个保留给数字声音效果。

随家用街机而来的还有一枚价格高的离谱的标签。最早出售的一批售价是599美金，包括两支摇杆和一个任选的游戏(《棒球明星》和《越战1975》)。谢天谢地，几个月之后在北美发售的时候SNK把价格调低至399美元，可选的游戏也增加了一个《魔法之王》，而其他的游戏价格也至少200美元往上走。玩NeoGeo真是一个奢侈的爱好。

▲专为格斗游戏打造的摇杆

但无论怎么贵，总是有人买得起这部游戏机中的战斗机。每个摇杆有2.5英寸高，线长足足有11英寸，连按键都是和MVS街机一样的4个按钮，位置也都没有差别。握住摇杆的时候感觉真爽，你会感到自己玩的游戏一定是精品。

▲兆比特当时很时髦，NeoGeo总是在包装上印出ROM的大小。蜘蛛注：1字节(以大写B表示)等于8比特(以小写b表示)。从FC、SFC、MD、到N64、GBA，游戏机卡带的容量均以比特计算，所谓100兆比特相当于12.5兆字节。而以CD为存储媒体的游戏机容量均以字节计算，如PS、SS、PC－E到今天的三大主机。

AES游戏卡带的大小和VHS录像带的大小差不多，总是在外包装上的标签上洋洋得意地炫耀ROM文件的大小。那时超任和GENESIS刚刚达到了16兆比特，NeoGeo却已经备足了容量均达100兆比特的一条产品线——SNK亲切地称之为100兆冲击。

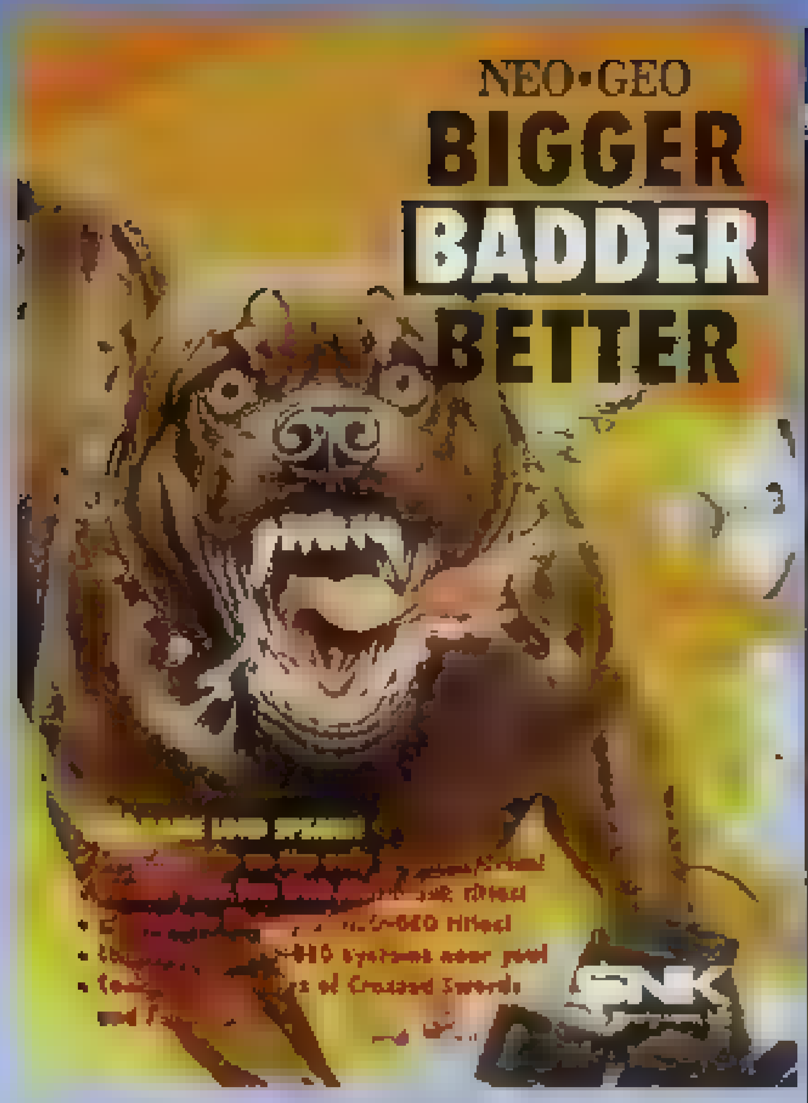
ROM的容量是AES的重要卖点，在每个卡带的包装上标出ROM的容量还嫌不够，又在主机的塑料外壳上标上了“最大容量330兆比特”。要是你还没想起来的话，想想每次你启动机器的时候出现的信息吧(MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC)。

具有讽刺意味的是，330兆比特只是一个理论最大值，因为容量高达362兆比特的《格斗之王96》在8年前就已经突破了这个界限。今天，《格斗之王2003》和《SVC Chaos》的容量已经高达700兆比特。

说出来有点难以置信，AES竟然是第一个实现记忆卡记录的家用主机。普遍认为在这么一款以街机游戏为主打的家用机里引入记忆卡存储，主要是考虑到玩家当时已经花了很长时间在相应的街机上，对游戏已经很熟悉了，所以想把自己苦练出来的战绩延续到家用版本AVS上。AVS的记忆卡插槽和街机前方的记忆卡插槽完全一样。见过笔记本电脑上的PCMCIA卡么？记忆卡和那个东西很类似。你要花上40美元就可以买到一张大概可以存储20个游戏高分记录的记忆卡。不幸的是，NeoGeo的记忆卡从来没有流行过——每个记忆卡的容量是可怜的2K字节，和后来PS使用的128K字节相比真是值得同情，况且，也没几个游戏支持记忆卡储存。

NeoGeo AES发售以后，SNK立即掀起了强大的营销攻势以推广这一强劲的系统。如果你在90年代初期去街机中心逛过或是重新翻翻那时面向游戏

www.plumbook.cn



▲美国 NeoGeo 玩家都熟悉的一条狗。

主机性能对比

比较项目	NeoGeo MVS/AES	世嘉 Genesis	超级任天堂	索尼 PlayStation
中央处理器	摩托罗拉 16 位 68000、12 兆赫	摩托罗拉 16 位 68000、7.67 兆赫	WDC 16 位 65c816、3.58 兆赫	LSI 32 位 R3000A、33.8 兆赫
内存	64KB 工作 RAM、68KB 显存	64KB 内存、64KB 显存	128KB 内存、64KB 显存	2MB 内存、1MB 显存
分辨率	320x224	320x224	256x224、最大 512x440	256x224、最大 740x480
颜色	最大 65536， 同时显示 4096 色	最大 512， 同时显示 64	最大 32768， 同时显示 256 色	1677 万色
同时显示的活动块数量	380 个活动块， 3 层背景卷轴	80 个活动块， 3 层背景卷轴	128 个活动块， 4 层背景卷轴	4000 个可编程活动块， 3D 处理能力
最大 最小活动块	可编程，1x2 像素到 16x512 像素之间的任意大小	32x32 像素	8x8 像素 / 64x64 像素	可编程、8x8 像素至 256x256 像素
声音	雅马哈 2610、15 声道	雅马哈 YM2612、6 声道	索尼 SPC700、8 声道	定制 24 音道 CD 音频
最大容量	多个游戏，每个 708 兆比特（88.5 兆字节）	32 兆比特（4 兆字节）	72 兆比特（9 兆字节）	650 兆字节 CD 存储

爱好者的杂志，不难发现一个SNK的小广告——它问你是愿意在无聊的小主机上（暗指对手世嘉GENESIS和NEC的 TurboGrafx）玩缩水移植版的游戏，还是更愿意在更加强劲的系统上玩原汁原味的街机游戏。

SNK在这一波市场攻势过去之后，马上掀起另一波“更大，更恶，更佳”的广告闪击战。一只美洲喇叭狗就是这波攻势的形象大使。这条狗和宣传口号“更大，更恶，更佳”的系列广告出现在许多杂志的扉页上。这次的广告宣传的目的是让玩家中的阔佬们确信只有AES才能带给你最好的感受，什么SNES和GENESIS就准备歇菜吧。和前一次广告不一样的是，这只美洲喇叭狗直接把各个主机的硬件规格拉出来做比较，大家可以很直观地比较出各个系统能力的不同。自然，NeoGeo在所有的方面都领先。

这条喇叭狗还居然把一个SNK的顾问变成了一个玩家顶礼膜拜的名人。在那些连页的广告里，“游戏之王”（真名查德·奥卡达）总是会做一些即将上市游戏的前瞻和当红游戏的小窍门。奥卡达很快成为了SNK非正式的吉祥物，有时他要回复玩家的信件，有时需要在消费电子展和E3之类的游戏业展览里扮演形象代言人的角色。

美洲喇叭狗的形象大获成功，SNK最后决定把这个吉祥物印在AES卡带盒外面的质量保证标签上。公司的“喇叭狗标签”政策并非一直都得到很好的执行，所以有些游戏的若干批次有这个“狗牌”装饰，有的没有。后来情况更加复杂，在1994年《真 侍魂》发售前后，SNK的公共关系不再由公关部负责，而是外包给了一家外部的公司。今天SNK游戏的收集者会为有“狗牌”封装的卡带甩出一笔额外的美金。

什么才是真正的CAPCOM对SNK？

1991年，情况看起来很美妙：NeoGeo MVS在街机市场风光无限，AES在死忠玩家眼里新潮时尚，但这一年对SNK来说最重要的事情发生在公司之外：CAPCOM发售了一样风光，一样新潮的《街霸 II》。《街霸 II》引爆了格斗游戏的狂潮，又重新给了人们一个理由关上家里的游戏机回到街机厅投币。这是1991年的4月。

SNK在7个月后在MVS上交出了一个原创的一对一格斗游戏：《饿狼传说》（美版名Fatal Fury，日版名Garou Densetsu）。游戏中的人物基本上是对照着《街霸 II》里的人物做的，人物比例也很大，看上去很有魄力。《饿狼传说》还首创了《街霸 II》里没有的双线系统，玩家可以在对手攻过来的时候往背景里一躲，回避对手华丽的全屏必杀技。《饿狼传说》当仁不让地成为AES系统的救命稻草兼杀手级软件——想想，要在卧室里玩到《街霸 II》的玩家还有一年多才能拿到一个缩水的超任版本，而他们在1991年的11月就可以把和街机厅完全相同的AES版带回家，贵到嚣张的250美元的售价就很容易理解了。

▲《饿狼传说》是SNK对《街霸 II》做出的反应。

顺便说一句，很多人知道SNK要归功于全球广受欢迎的《格斗之王》，它是从1994年才出现在街机厅的。也许你们不知道这一点：从字眼上来说，“格斗之王”这个名字第一次不是用在《格斗之王》上！当年CAPCOM发售《街霸 II》时的副标题是“世界勇士”，SNK不甘在名字上就被压住一头，也放上了“格斗之王”几个大字。日本SNK对这个名字颇为得意，等不及专门用这个名字的游戏开发出来就把它用上了。

CAPCOM于1992年推出了《街霸 II》的续作：《街霸 II：冠军版》（即“12人街霸”）。这个版本在速度上有所增加，最令玩家兴奋的是可以奢侈地使用4个中BOSS！SNK立即推出《龙虎之拳》回击。当时《街霸 II》系列正如日中天，《龙虎之拳》本身的操控存在不少缺陷，人设又不是很严谨，自然反响不是很大。尽管如此，它还是有一项新特性给所有人留下了很深的印象，那就是人物和背景的放缩。不过似乎大家都是在其后推出的极为成功的“《侍魂》系列”中知道这个特性的。

整个90年代贯穿着CAPCOM和SNK的你来我往，你推出一个新的好游戏，我就拿出一个更新更好的压住你。算下来CAPCOM一共为《街霸 II》推出了10个相关续作，还有利用Marvel漫画推出的与《街霸》相关的格斗游戏。SNK方面不遑多让，总计拿出了6款《龙虎之拳》，4款《侍魂》，还有10款《格斗之王》。哦，我没把SNK时不时推出的质量上乘的其他格斗系列加进去：《月华的剑士》两作、《风云默示录》……

▲《龙虎之拳》使用的图形块放缩的技术可以使玩家在贴身格斗的时候看到几乎充满屏幕的人物，把一切都看个真真切切。

这里有个好笑的情节：负责后期《饿狼传说》、《侍魂》、《格斗之王》系列的主要制作人是Takashi Nishiyama，大家猜猜他是什么的干活——他早先一直参与《街霸 I》的开发工作！90年代格斗玩家的乐趣之一是在各种媒体上为哪个公司的个游戏人物可以揍扁另一个公司中的人物而打嘴仗，殊不知其实这些游戏出自一个制作人之手！这个争论只有在两家公司携手制作出一款梦幻格斗游戏之后才有意义。今天，我们已经可以在家中或街机厅中玩到这款游戏。

感谢SNK和CAPCOM等等公司的不懈努力，街机行业在90年代初期回暖升温了。SNK美国公司依靠贩卖MVS软硬件大发横财，而家用机部门只能用不温不火来形容——AES实在太贵了。1991年还没到的时候SNK美国发现小小的圣琼斯已经容不下红红火火的业务，决定把街机业务也迁往托伦斯合地办公。后一年总部把SNK美国公司（SNK Corp. of America）和SNK家庭娱乐合并为SNK美国（SNK of America）。这时前总裁保罗·贾克布斯已经离职，Marty Kitazawa接替了他的位置。Marty Kitazawa一直到1996年离开之前都是SNK美国公司的执行总裁。前主管销售的副总裁约翰·巴罗恩被提升为街机部门的副总裁。Kitazawa向来都比较低调不出风头，主要负责SNK日本总部和美国总部的联络和协调，巴罗恩则负责新闻发言人的角色，宣传公司和NeoGeo的产品线，他到1993年才由于不为人知的原因离开。

巴罗恩没有遇到什么不顺心的事情，至少那个时候还没有。他在90年代末期回到SNK负责推广公司的新产品线——Hyper NeoGeo 64、Neo打印机、NGPC，无一例外地被对手屠杀了，巴罗恩也又[illegible]不少SNK[illegible]的愤恨，因为他在索尼PS和世嘉DreamCast大行其道的时候没能组织起有效的反击。这些故事我们会放在后面详述，在这之前还有很多事情要讲。

www.plumbook.cn

查德·奥卡达：游戏之王发话

如果你恰好读过90年代早期SNK在杂志上刊登的连页广告，尤其是买过一台AES的话，你应该知道这么一个人——游戏之王。这个家伙总是在广告上向你嚷嚷什么SNK的游戏最热门，你可以用什么样的窍门对付各种强硬的BOSS。最重要的是，SNK借他之口喊出自己的广告词："更大、更恶、更佳"（Bigger，Badder，Better）。实际上，这个人和你我一样确有其人，他的名字是查德·奥卡达。

1991年奥卡达一进SNK时的职位是家庭娱乐游戏顾问，当年晚些时候发动"更大、更恶、更佳"的广告攻势时被提升为公共关系部的发言人。他在SNK一直呆到1996年3月。在这之后SNK缩减了消费者部门的规模，再也不需要一位游戏顾问担任游戏之王了。奥卡达后来分别为SONY和EA效力，从事一些市场发行和游戏制作的幕后工作。大家在卧室里玩到游戏的时候千万别忘了我们的老朋友"游戏之王"。

今天，奥卡达仍然活跃在游戏产业，游戏之王这个绰号没有离开他。他自己建立了一个网站，网址是www.gamelord.org，经常以游戏产业行中人的视角分析业界。

本文作者今年2月多次采访了游戏之王，下面是访谈摘要。（访谈中问为本文作者，答为查德·奥卡达）

问：感谢你接受我们的采访，我们开始吧。你什么时候开始为SNK效力，是怎么进去的？

答：能进入SNK完全是我的运气不错。SNK家庭娱乐公司为了推销NeoGeo把消费者经营部设在在加州托伦斯。拉塞尔找到那时候的临时代理公司"苹果一号"，说需要一位游戏顾问。那个时候整个南加州都没有多少人够格干这个事情，更不要说在托伦斯了。苹果一号决定在当地的街机厅里找，于是就去了一个和他们办公室隔一条街兼营街机的保龄球俱乐部。他们跑到南湾保龄俱乐部问那里的小孩谁打街机最油，他们的回答都是"查德"。要知道，1991年的时候街机还没有到达它的顶峰时期——《街霸II》还没推出。当时在保龄球俱乐部最红的游戏是Cyberball 2072，我打这个游戏最油，那个地区也没人比我强。如果那时已经流行《街霸》我可不能说我还是最好的，那样就不能获得这个机会进SNK了。在进SNK之前，我在一个名叫Captron的任天堂专卖店上班。

问：是什么事情使你的职责由游戏顾问变成了公共关系？要知道从接电话回答玩家问题到接受游戏之王的头衔之间的差距非常大。

答：要想三言两语说清还真不容易。SNK家庭娱乐是一家小公司，每个人在事情发生的时候都有可能顶上去。肯特·拉塞尔招我进来以后就一直呆在市场部门。我进去之后不久就为我们的英文游戏封面包装写宣传词，EGM杂志的16页广告中插也差不多全部出自我手。我的记忆中最好的时光是在李·辛考克手下的日子。"《侍魂》系列"打响之后我们找了一个外部的公关公司打理市场宣传，那时她负责和这个公司联系。不久之后我们的预算就用完了，我们就自己在办公室动手做公关。我不光是写厂商稿，还顺理成章地搞一些公关活动。

问：你说每个人都尽其所能地帮助你。那时候谁在负责大家到现在都记忆犹新的广告攻势，那些小广告和"更大、更恶、更佳"的广告词？我记得90年代中期的时候在SNK的标志上出现了"The Future is Now"（现在即是未来）的广告语，这是谁的主意？

答：肯特·拉塞尔是SNK家庭娱乐的首任市场副总裁，NeoGeo最辉煌的时候都是他负责营销。他调动起所有的资源来了一个大型市场推广，在许多杂志上刊登纸媒体的广告，在电视上打短广告，想覆盖我们的目标客户。这轮推广使用了"更大、更恶、更佳"的和很多其他引起争论的话题广告语。肯特希望所有的市场、包装和公共关系都使用统一的标志，所以游戏的包装从日式包装变为美式包装。

问：是狗牌么？

▲在美国，狗牌就是NeoGeo的质量保证。

答：没错。我们内部宣布SNK合并消息的时候，肯特·拉塞尔知道市场策略时一定会有所改变的，他再也没有机会掌控NeoGeo家用系统的命运了，于是自己打包去了世嘉。拉塞尔一走人SNK立即停止了在美版游戏的包装和宣传手册上变来变去。实际上"The Future is Now"是SNK日本公司市场部的主意，这个宣传语早在美版使用之前就开始了。

问：你接受在公司的NeoGeo市场营销里以真实的面目示人的任务，自己感觉怎样？你有没有在公开场合以游戏之王的身份露面过？

答：肯特·拉塞尔希望我能有一个比"游戏顾问""更好、更恶、更佳"的名字，他让我自己想好几个名字去找他。我就想了几个名字，其中一个就是"游戏之王"，因为当时《魔法之王》是家用机版的销量冠军。这么着我就是SNK的"游戏之王"了。说老实话，我一向都觉得这个名字真烂。我以游戏之王身份出现了几次，绝大多数是在E3和CES这样的大展舞台。我还以这个身分为美国境内小卖店播放的广告出镜了几次。对我来说，能作为SNK的形象代言人是最棒的事情之一。我因为这个认识了很多朋友，我认为他们都很棒。

问：原来是这样。这个显眼头衔给你带来过什么负面的东西么？

答：当形象代言人很棒，只是有一个问题：有一些人恨我，因为这个名字让我听起来很讨厌。我的意思是，谁够格吹嘘过自己是什么什么之王，你算老几啊你？有的家伙对我恨之入骨，在BBS上贴帖子说他有多么恨我，特想把我揍一顿。其中有一个居然是SNK雇员的亲戚！

问：今天，NeoGeo无疑已经有了一大批坚定的FANS，基础深厚。玩家为了赶上潮流愿意花上500美元买一台主机，以后还会为每款最新的游戏掏出350美元。10年前的情形和现在也差不多，那时一样也是昂贵的乐趣，只不过那时推出游戏的频率是现在的三倍。我们对当时SNK家庭娱乐公司的办公室里如何看待整个主机很感兴趣。你们真的认为AES对付便宜得多的超任和GENESIS有不少胜算？1995年索尼在美国市场投放市场，势如破竹的时候你们有没有情绪低落？

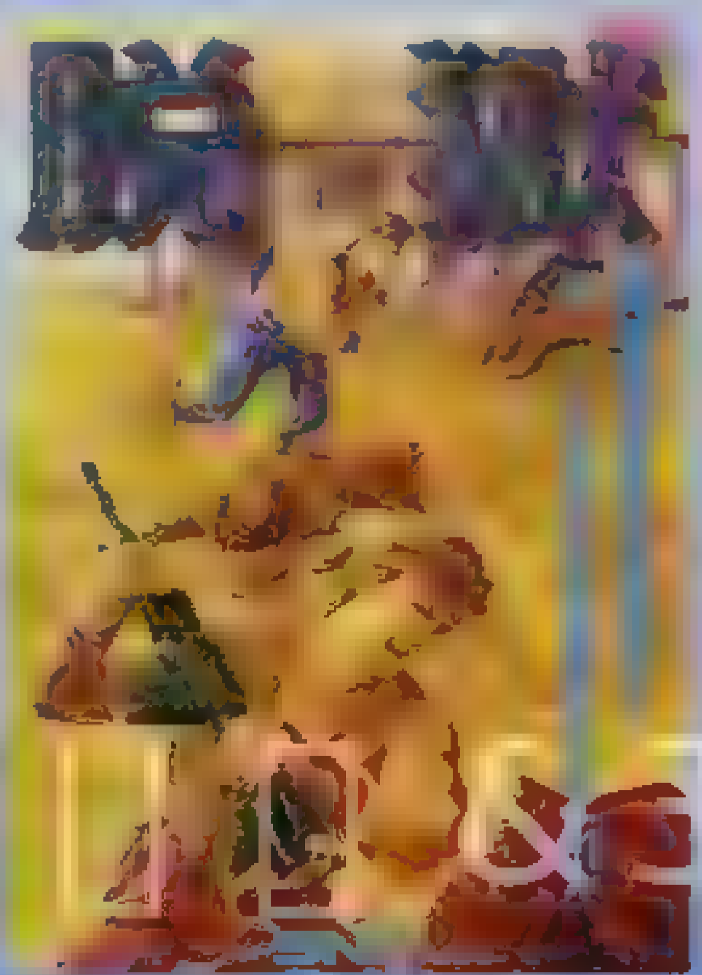
答：我希望我说的尽可能得体，我不想惹上麻烦。

问：我们会为你把关的。

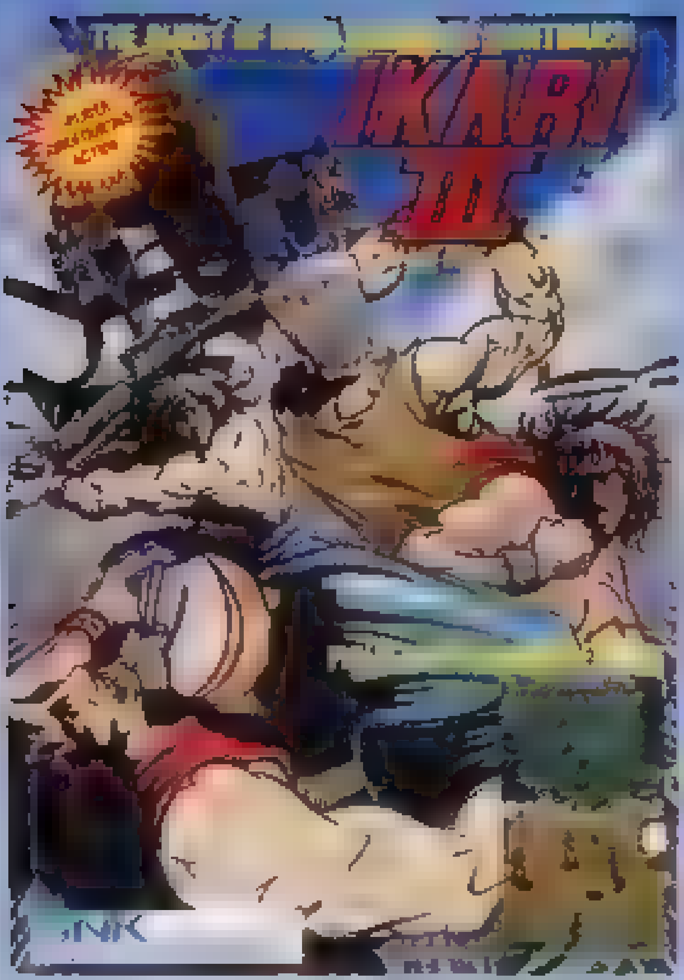
答：促使SNK日本总部做出合并SNK公司和SNK家庭娱乐决定过程中的一个重要因素是他们觉得直接面向消费者的那一块做得不如预想中成功。他们决定转换商业模式，新的市场战略把重点放在街机部门，家用机版本相当于SNK的外快，进帐多少算多少，不是SNK的特色。索尼投放PS真是对NeoGeo CD机的一个打击。尽管后来SNK在NeoGeo CD的市场营销上投了一些资金，但是拜索尼PS所赐，我们办公室里情绪不是很振奋，对新产品没有什么很高的指望。

问：你在SNK经历了起起落落，包括行销经过修改的家用版《侍魂》和NeoGeo CD机不成功的发售。你能透漏一点为什么《侍魂》的美国版遭到了审查和修改的内幕么？你们公司内部对被迫出售经过修改的版本反应如何？

答：说老实话，SNK美国没人知道《侍魂》的美版经过了修改，知道的时候干什么都已经太迟了。在这之前SNK日本总部当时已经把英文版的游戏发往欧洲，没有人告诉我们他们具体为北美市场做了哪些本地化的工作。在美版运抵我们的仓库之前已不少玩家拿到了通过灰色渠道流入美国



www.plumbook.cn



市场的欧洲版本，所以我们就匆匆忙忙地把《侍魂》发给了经销商。我本人从一开始就非常喜爱这个游戏，所以拿到这个美国版本，发现被修改的时候比较失望。我记得我找到总裁Marty Kitazawa讨论这个可耻的修订的时候，很想知道到底是怎么回事，他们是怎么想的。他只对我来了这么一句“对，家用版就是这样。”我后来才知道SNK这么干的考虑是不想惹麻烦上身，你也知道当时有不少暴力游戏引起了公众的注意，负面影响很大，甚至有的公司还为此吃了官司。

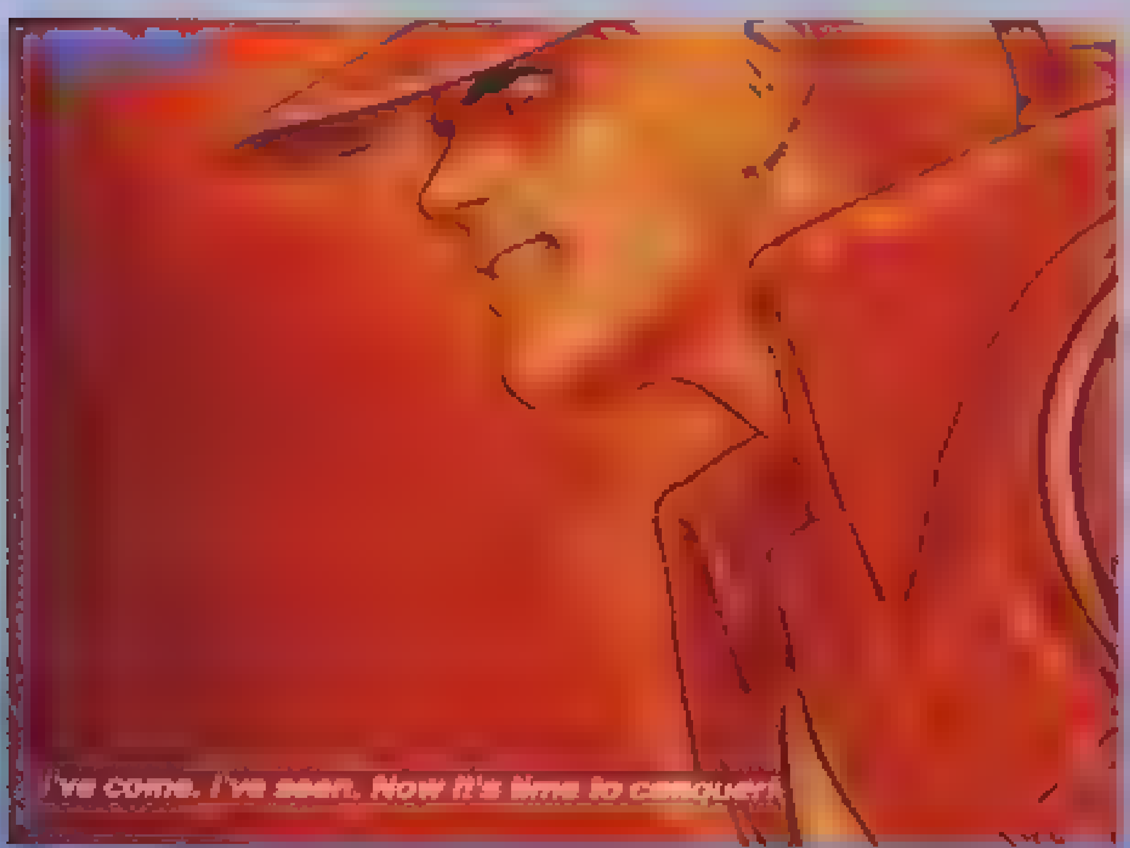
问：是《致命格斗》么？

答：没错。任天堂为超任上的《致命格斗》作了一些手术，SNK也决定跟着干。从全局上看，这么做实在并无必要，因为这对我们并没有什么影响，全球范围内家用版本的销售对我们的利润增加不大。有趣的是这个经过修改的版本为NeoGeo增加了一个修正芯片。有传言说墨西哥的一个家伙搞到了一块母芯片并成功地复制了几块。他烧制了一些芯片的复制件以修改家用机版本，这样经过修改的版本可以让玩家在AES主机上玩到见红血的效果。

问：那个改装芯片在那一阵挺流行的。现在似乎每个人手里都有AES的改装芯片——在Ebay和NeoStore这样的地方你可以买到经过改装的NeoGeo，这些机器可以输出S端子信号，还可以播放立体声，甚至还有调试Bios的芯片。NeoGeo CD是怎么回事？你能谈谈它为什么没被大家接受么？

答：主要原因是缺少更好的卖点，它没有抢占先机，游戏很有限。NeoGeo CD发售的时候AES已经面世五年了，但是我们提供给玩家的还是一样的老游戏，大家再怎么喜欢也腻了。索尼的PS已经面世，迅速成为大家的新宠，又有3D游戏为它撑腰。另外一个问题是没有协调好，在美国市场发售单倍速的NeoGeo CD之前SNK日本就已经宣布双倍速的版本也要上市。那时候速度很慢，差一倍速的时候给人的感觉就大不一样。

问：《侍魂》的修改让我想起了一个困扰我和



其他一些人将近十年的问题。我引述一句话，你肯定已经很熟悉了：“很早很早以前，有个人想要练成终极的绝世武功。因为这种血腥的生活，他不出意外地卷进了那个麻烦。”你也知道这句话来自《真侍魂》的片头。你觉得这句话合适么？你能解释一下为什么SNK美国不能或是不愿重新写一下这段文字？这段英文的表述乱七八糟（蜘蛛注：短短的两句话30个单词的原文中蜘蛛至少找出5处语法、时态和惯用法错误，显然是日式英语），为什么不作修改呢？我们可是要花300美元才能买一张卡带啊。

答：嘿，兄弟，SNK美国的办公室总是奋战争取改变那些狗屁不通的文字，可不仅仅是《真侍魂》这么一款游戏，其他的游戏中我们已经改了一些了。但是我们为修正这些问题耗费的时间和金钱与可怜的实际销量相比实在是划不来。后来我为美国索尼做事，还是被指派负责SNK游戏在PS上的移植。那时我意见的分量和在SNK的时候就不同了，我总是让索尼要求SNK为PS版本更改一些文字。

问：我们前面谈到在90年代中期SNK加强了行政运营。我们现在不想去重算老帐，但是还是请你以个人观点谈谈那是怎么回事，为什么要合并，你当时受到哪些影响？别有什么顾虑啊，畅所欲言。

答：合并的出发点就是从财政方面考虑。两个公司合并办公最大的好处就是削减行政支出，家用机部门可以省下一笔开支。我进入游戏业界并为SNK效力的原因是我一直都有开发自己的游戏的想法。SNK收缩规模，缩减家用机开发部门，把精力重新放到街机上的时候，我明白留在SNK的话我是没机会制作自己的游戏了。

问：离开SNK以后你去了索尼，那里情况怎样，你参与了哪些游戏？

答：毫无疑问，索尼是最棒的。我在那里获益匪浅，到现在一直都认为那是我职业生涯里最棒的一段经历。我为PS制作了一款名叫《Cardinal Syn》的游戏，从头到尾都是我负责。我还参与了《Twisted Metal 4》的制作。当然，所有的SNK移植游戏本地化的工作都是我做的，第一个是《格斗之王95》。我的任务是提高它在美国市场被接受的程度。我为它添上了几个日版没有的选项，就是选难度什么的，当然，还修正了原来糟糕的拼写和语法。《饿狼传说RB》和《侍魂III》的本地化也和《格斗之王95》差不多，只是《侍魂III》的难度稍大一些。大家都知道，PS版的《侍魂III》质量不能令人满意，比NeoGeo版的差一些。所有的PS移植版都存在速度拖慢、画面质量下降、人物动作帧数不足的问题。尤其是《侍魂III》太慢，简直就是对玩家的摧残。我给SNK日本打招呼让他们在美版中把速度加快一点。我在SNK的时候日本总部基本上不怎么搭理我，爱理不理的，可是那时我是代表索尼，SNK不得不重视来自发行商的意见，尽力去解决问题让发行商满意。SNK并不是真的想去再改变什么，只是为了表现他们愿意把游戏做得更好。我在Jet Moto PC的开发里也做了一点事情，不过那就不值得一提了。

问：最近SNK NEOGEO美国消费者公司（这名字真长，塞满我的嘴巴一点问题没有，而且公司还坚持每个字母都要大写）和索尼负责产品概念预批准的部门有了一点麻烦，《合金弹头3》的PS2版可能无法在北美上市。你曾经为索尼工作过，请你给大家讲一下产品概念预批准是什么职能，为什么会有这么一个机构，以你的观点，为什么索尼会和《合金弹头3》过不去？

答：实际上索尼内部没有人愿意开口拒绝别人为PS2开发游戏，但是每一年中有那么多游戏要推向市场，索尼只能够同意他们认为有可能会成功的那部分游戏推向市场，这样的话可以使索尼和开发商的时间、金钱不致被浪费。尽管死硬玩家、怀旧派和otaku都觉得《合金弹头3》应该移植PS2，但现实是现在有这么多游戏，《合金弹头3》在与使用了3D技术的对手的竞争中很难讨到好处。你也可以这么想，死硬的玩家早就购买了NeoGeo版本，而且，它在NeoGeo上的表现也比在PS2上强些，真正适合它的主机还是NeoGeo。

《龙虎之拳》和《饿狼传说》使NeoGeo成为一部值得称道的标准传统直立式街机机台，而《侍魂》系列让人们翘起大拇指说：“那个公司的格斗游戏做的真不错。”它为SNK树立起了良好的口碑。

《侍魂》（美版名Samurai Shodown，日版名Samurai Spirits）于1993年发售。缩放图形引擎在《龙虎之拳》中首度使用，而我们在《侍魂》中看到的则是经过改进升级的版本。整个的游戏系统、角色设计以及动作的质量都比其他SNK之前的作品要有趣和丰富得多。人物设计极为妥帖，好像每个人都是从反映日本武士时代的动画片中活生生跳出来的。必杀技连绵不绝，拳拳到肉，判定精细微妙，一劈一刺间血花四溅。如果你从来没有玩过《侍魂》的话，对于鲜血和血腥的描写可能会让你想起Midway的《致命格斗》。而《致命格斗》那劣质的照片贴图和死亡时肢解对手的拙劣表现怎么能和《侍魂》相提并论呢？这两个游戏从根子上不同，《侍魂》的绝技和动作数量是《致命格斗》的3倍，完善的游戏性不可同日而语。动画风格的画面使流血效果和最终的致命一击非常有品味。

www.plumbook.cn

▲多谢《致命格斗》引起的争论，《侍魂》的美国家用机版被修改了。红色的血被改成了白色，最后把人劈成两半的一斩也被删掉了。

（蜘蛛寒！）

然而，由于《致命格斗》引发的激烈争论，使SNK日本决定在《侍魂》的美国AES版发售时有所动作。MVS街机的FANS看到AES版时一定极度失望：将对手砍为两段的效果没有了，鲜血四溅的效果变成了甩出白色的汗液。这是有史以来第 次你花250美元把AES版本带回家却不意味着能得到和在街机厅完全一样的体验。

对《侍魂》所作的删减引起了那时面向核心玩家杂志的极度关注，比如《死硬玩家》杂志（Die Hard Game Fan）和电子游戏月刊。部分AES玩家为了玩到有红血和血腥镜头的版本干脆为主机装上了调试BIOS芯片。除了这些引起争论的问题，《侍魂》仍然因为其出色的品质横扫美国的街机厅，热潮一直延续到后续版本的推出。许多FANS认为在目前已有的七作中，第2作《真侍魂霸王丸地狱变》才是整个系列的制高点。两部失败的作品出在Hyper NeoGeo 64上，因此许多FANS心目中只认为NeoGeo上的五作才算正统的《侍魂》。

我们从《真侍魂》中感受到了SNK在格斗游戏上艰难的探索。尽管商业策略没有使游戏续作的图像质量和整体素质受到任何不利影响，但在SNK为英语地区做本地化的时候他们显然没有像制作游戏时一样尽力。你在《真侍魂》的街机中投入一枚硬币，选好角色之后你会看到这么几句背景简介：“很早很早以前，有个人想要练成终极的绝世武功。因为这种血腥的生活，他不出意外地卷进了那个麻烦。”除此之外游戏的一切方面都OK，无懈可击。但就是这短短的一个简介促成了一个新词的诞生：SNKgrish（SNK式的英语），几年来这个词专指SNK本地化小组的破烂英语——他们最出名的也就是英语水平。这个单词的原型是Engrish，有些嘲弄的含义，专指英语不是母语的国家 尤其是亚洲国家的人 生造出来的英语。

*蜘蛛的评论：我在这里列出原文，英语水平初二以上的读者就可以找找错误了。蜘蛛不是说自己的英语就强到哪里去，但是下面两句话也错得太过分了：*Long, long ago, there were a man who try to make his skill ultimate. Because of his bloody life, it's no accident that he was involved in the troubles.

1994年SNK发售了《侍魂》，与此同时SNK推出了公司历史上最成功也是最历久不衰的作品《格斗之王94》。游戏中汇集了《饿狼传说》和《龙虎之拳》中的众多人物和剧情，尤为新颖的是出现了组队战的概念。公司那时也没有想到，这个游戏能每年都推出续作。

《格斗之王94》的基本概念和其他的2D游戏并无很大区别，只不过你可以选择三人组成自己的战队。一人输掉，另一人可以接上来继续战斗，打败对手的三个人就算你赢。听起来不是什么新鲜玩艺，但就是组队战使玩家成群结队地去街机厅打《格斗之王》。一年又一年，SNK像时钟一样准确地推出新的《格斗之王》，1994年的最初一作对SNK的贡献是不可估量的，它是SNK的立足点。

▲SNK90年代中期的部分广告制作的成本很低廉。一个例子《格斗之王94》的海报就傻得可爱。

CAPCOM不久就注意到了《格斗之王94》首先启用的组队战模式。1996年，SNK的老对手CAPCOM签下了X men的版权，制作出《X Men对街霸》，第二年又推出了《漫画英雄对卡普空》及续作。最终，SNK和CAPCOM终于抛开分歧，联手为玩家奉上梦幻格斗大作《卡普空对SNK》。这个游戏也采用了组队战模式。

90年代早期的时候，SNK是惟一一个为NeoGeo制作游戏的厂商。1992年，SAMMY受《Zaxxon》的启发作了一个射击游戏《视角》(1994年的时候这个游戏被毫不费力地移植到GENESIS上。）1994年两个第三方厂商参入，DataEast的《斗士历史》和《Windjammers》以及TATIO的桌面类游戏《泡泡龙》演出了外援二重唱。之后是大家都很熟悉的作品：《炸弹人》、《双截龙》(格斗版)和《魔法水滴》。在NeoGeo活跃的时候，SNK设立了一个日常工作都受其指导的第二方厂商Alpha Denshi，一般大家都叫它ADK。ADK出品了不少半红不红的MVS作品。ADK和任天堂的第二方厂商Rare不一样，自己还是出了一些话题作品的，较有名气的是《魔法之王》、《霸王忍法帖》和格斗游戏“《世界英雄》系列”。

如果可以放放马后炮的话，有人说SNK不应该对NeoGeo系统过于专注，接下来它发现自己把所有的鸡蛋都放在了一个篮子里。无论你怎么说，超任和GENESIS上的游戏越来越出色，人们又愿意把辛辛苦苦赚来的血汗钱拿去买能在家玩的游戏，愿意去街机厅投币的人越来越少，SNK已经看到艰难时刻即将来临，可这时已经骑虎难下，他们不能继续无视16位机的市场。

意识到许多买不起昂贵的AES玩家对缩水的超任和GENESIS版本也能甘之如饴的时候，SNK日本公司与TAKARA签下了一纸授权合约。对于西方世界来说，TAKARA是一家玩具制造商，知名度主要来自为孩之宝公司生产广受欢迎的变形金刚产品系列。其实它还开发和发行电子游戏。TAKARA开发并发行了不少SNK大作的16位机版，其中有《饿狼传说》1、2代，《怪兽之王》和“《侍魂》系列”。

SNK是不幸的，公司高层本该为任天堂和世嘉16位机游戏的研究、发行投入一些资金，可惜他们没有这么做。TAKARA的移植工作水平一般，和MVS或是AES版本完全无法相比，市场反响也很平淡。CAPCOM就和SNK想法不一样，在这方面就积极的多，当家游戏《街霸Ⅱ》等等超任和GENESIS版本全部由公司内部完成移植并亲自发行。效果当然不同：玩家可以在家里玩到《街霸Ⅱ》，大家有了高素质的移植版，还要去街机厅么？《街霸Ⅱ》的超任版在全世界卖了几百万份，《街霸Ⅱ：冠军版》也成功发行了GENESIS版。它的对手《龙虎之拳》和《侍魂》呢？毛毛雨一样，一共卖了5万份。CAPCOM吃掉了SNK的蛋糕，EA、KONAMI、任天堂和史克威尔的大作又让玩家不愿离开他们的宝贝16位机去街机厅，形势对SNK越来越不妙。

To Be Continued

www.plumbook.cn

特稿 Special Article

Ninja Gaiden

编者按：从FC时代起，《忍者龙剑传》就以超强的画面、精美的动画、优良的手感和拔群的难度傲视群雄，如今的Xbox版《忍者龙剑传》同样也保留了这些优点。时值《忍者龙剑传》16周年纪念之际，为庆祝名作复活，我们特地请出国内对“《忍者龙剑传》系列”最有发言权的资深撰稿人张弦，为千千万万的ACT迷们献上这篇好文。

《忍者龙剑传》——经典永恒

——TECMO《忍者龙剑传》16周年纪念

TECMO的大名，对于许多20世纪90年代中叶以后接触游戏的新玩家来说，也许只是意味着美女如云的《死或生》或者《死或生极限沙滩排球》，甚至有人将它作为“华而不实”的代名词，然而对于那些在20世纪80年代成长起来的老玩家而言，它却是一个值得尊敬与崇拜的名字，因为与这名字相伴的，是一部融合了华丽与硬朗、令无数玩家痴迷的经典动作游戏——《忍者龙剑传》。

从1988年TECMO在FC上推出《忍者龙剑传》第一作，到今天2004年在Xbox上发售全3D化的《忍者龙剑传》最新作，整整过去了16年。在这16年时间里，游戏主机由八位机发展到了次世代主机，《忍者龙剑传》也从2D忍者动作游戏新模式的创立者，进化到熔3D动作游戏百家精华于一炉的集大成者，而贯穿始终的，是TECMO永恒不变的招牌式的华丽与硬朗风格。

值此《忍者龙剑传》诞生16周年，谨以此文回顾纪念。

TECMO剧院，开游戏电影化的先河

TECMO的华丽之风，由来已久。上世纪八十年代末常玩街机的朋友，一定难以忘怀《联合大作战》(SILK WORM)、《阿耳戈斯战士》(RYGAR)等游戏，更难忘那只伴随着TECMO标记出场的吉祥物兔子。画面艳丽、用色浓烈是这些游戏给人的第一印象。

1988年，TECMO开始推出“剧院系列”(TECMO THEATER VOLUMN)，意味着在家用机游戏上充分展示华丽极致的时代到来。这套“剧院系列”的宗旨，便是要用电影化的手法来演绎游戏，不仅有着故事曲折、情感浓烈的剧本，片头、片尾及过场动画更是大量应用电影镜头语言。《忍者龙剑传》是“剧院系列”的第一部，这个系列除了包括《忍者龙剑传》三部曲之外，还有《天使之翼》(足球小将)和《KIDS党忍传》。

在当时，一般纯动作游戏是极少有曲折剧情的，往往都是以一个简单得不能再简单的善恶故事作为开端来引发打斗流程，情节悬念迭起、峰回路转自然不可能，更遑论对人物的刻画和对人性的阐释了。而即使是以故事见长的RPG，也几乎没有用大量的动画、用电影的表现手法来演绎剧情的。这很大程度上是由于FC的机能所限。当时，TECMO公司采用了最新的DISP技术来制作动画，新技术加上导演完美的镜头感，巧妙应用构图、剪辑等电影手段，辅以音乐、音效的衬托，终于在FC的机能上制作出了令人难以置信的震撼场面。因此，FC《忍者龙剑传》一推出便令人有耳目一新之感。

月黑风高，芳草萋萋，两个忍者笔直地面对面站着。

特写：对峙的双眼。

特写：疾奔的脚步。

两人几乎同时跃起，在空中同时出刀，伴着一声兵刃交击的脆响，天地间滑过一道闪亮。一招之后，两人身形分开，各自划着弧线落到地面。

特写：一双落地站稳的脚。从这个角度可以看到对面的那个忍者也落地站着，但片刻之后，那人便缓缓倒下……

这就是FC《忍者龙剑传》的开场动画，如同一部充满悬念的动作片，一开始便将玩家的胃口高高吊起。随着游戏的进程，越来越多的精彩动画展现在玩家面前。最值得一提的是那段主角屹立峰巅眺望远山的镜头，充分利用多层卷轴，竟然做出了类似摄像机围绕主角作360度环行运动的宏伟场面，气势之磅礴令人叹为观止。而这恰是在3D技术盛行的今天最流行的镜头运动方式。

在这之后的两部续作，都少不了类似的镜头，而且镜头的运动方式更趋大胆与多变，画面构图也更具冲击力，“看山”成为了《忍者龙剑传》最经典的场面，也成为该系列的招牌标志，让老玩家们至今仍津津乐道。

而《忍者龙剑传》的剧情更是引人入胜。一开场便是主角隼龙的父亲与人决斗未归，留下一封信要儿子带着龙剑去美国寻找一位考古学家。不料隼龙刚到美国便遭不明身分忍者的袭击，更被一神秘女子开枪打伤并投入监狱。隼龙越狱而出，历经艰险找到了考古学家史密斯，还没说上几句话，就有忍者前来盗走了史密斯珍藏的金邪神像。隼龙夺回邪神像，却发现史密斯已经被杀，而他自己也被CIA特工逮捕。在特工总部，充满疑惑的隼龙被告知，七百年前被龙之忍者封印的邪鬼王即将在这个月食之夜复活，而能够再度封印他的惟有龙之忍者的后代。CIA将隼龙空投到南美森林。隼龙最终来到邪鬼王处，却发现那神秘女子正受邪鬼王挟持，自己也中机关坠入陷阱……当隼龙费劲周折前去阻止复活仪式时，却意外地见到了自己的父亲，而现在的父亲却是以邪神护卫使的身分出现……就这样，悬念丛生、步步紧扣的故事将玩家一直吸引到最后。在结尾，隼龙封印了邪鬼王，却发现一直跟随他的神秘女子艾琳竟然是CIA特工，而CIA则是一直在利用隼龙。剧情到此再度峰回路转，艾琳毅然将步话机扔下山谷，迎着清晨的第一抹阳光同隼龙深情一吻，已经表明了她的抉择。相信所有玩过这一作的人都会对这个场面久久难忘。

《忍者龙剑传》推出后广受好评，TECMO便于1990年推出续作《忍者龙剑传Ⅱ 暗黑的邪神剑》，这部作品后来被玩家公认为三部曲系列最强之作。游戏以一年后邪神复活、掳走艾琳为开场，让隼龙进入更凶险的旅程。这集故事秉承了前作的惊险与悬念风格，更在人性、情感上作了深入挖掘。为援救艾琳，CIA派遣特工罗伯特前往，与隼龙不期而遇。冷面的罗伯特亦敌亦友，最后却为相助隼龙而牺牲，男人之间的友情在这里得到了充分的渲染。而艾琳用自己的鲜血粉碎了邪神复活的梦想之后，生命却

即将走向终点。海边，隼龙抱着艾琳，一遍遍地呼唤着她的名字，奇迹发生了：伴着剑身上龙的啸叫，那柄龙剑飞到空中，化作一颗明珠落入艾琳心口，令她苏醒复活。隼龙的真情不仅唤回了艾琳的生命，更永固了他们的爱情。这段场面曾让许多玩家感动得潸然泪下。

1991 年，TECMO 推出本系列的完结篇《忍者龙剑传 Ⅲ　黄泉的方船》，再作惊人之笔：一开场，便是艾琳在追查某研究所时遭到忍者追杀，而那个忍者竟然是隼龙！艾琳被逼上悬崖，不慎失足坠入大海，不久传出死亡的消息。而那个“隼龙”其实是个冒牌货，真正的隼龙却背负着杀人的恶名，他不仅要还自己以清白，更要查清那个研究所幕后的阴谋，同时，他执着地相信，艾琳还活在人世……

这一集的故事风格有了较大变化，背景不再像一、二两部那样带有神话色彩，而变成了一部科幻剧，有点类似多年以后广为流行的“《生化危机》系列”。隼龙这次面对的是大量的生化人、机器人，最终更是在异次元飞船上同敌人大打出手。最终，主角成功阻止了科学狂人的阴谋，和艾琳相拥在山巅眺望一轮红日喷薄而出……FC上的《忍者龙剑传》三部曲至此终结。

三集《忍者龙剑传》推出后大受欢迎，隼龙（RYU HAYABUSA）这一形象深入人心，以至于TECMO在数年后推出的另一大作《死或生》中，也将他作为男主角，并拥有相当强悍的实力。

FC版“《忍者龙剑传》系列”以优秀的剧情和精湛的过场动画，令玩家如同置身于一部互动的电影中，确实无愧于“剧场系列”的称号。该系列的另一部作品《天使之翼》则走得更远，流程中已经没有过场动画与游戏画面之分，足球比赛的所有场面，包括运动员的传球、铲球、射门、守门，裁判的动作，观众的反应等等，全部通过大魄力的动画场面来表现，原动画片中的一些神出鬼没的绝招球技也被原汁原味地移植过来，令玩家在游戏过程中便如同欣赏影片一般。

若干年之后，游戏电影化已经成为一种潮流，大量精美的CG动画贯穿游戏始终，一部游戏倘若没有CG动画便会让人感觉不太适应。而动作游戏，特别是由动作和解谜两种类型融合而成的动作冒险类游戏，更是强调剧情的引人入胜和过场动画的超凡脱俗。编剧在游戏中顽强地体现着自己的人文色彩，而导演则更将游戏作为诠释、演绎自己电影语言的场所。SQUARE的《最终幻想》、CAPCOM的《生化危机》、《鬼武者》、《鬼泣》、《钟楼3》、KONAMI的《寂静岭》、《潜龙谍影》以及TECMO自己的《阿瓦戈斯战士》、《零》等等大作，无一不是游戏电影化的最强体现者。由此回溯TECMO早在1988年的8位机时代便成功地创立了这种风格，更让人感叹不已。“TECMO剧院”，确实是游戏电影化的创始者。

不仅是过场动画，《忍者龙剑传》的游戏画面在当时也是首屈一指。1990年的《忍者龙剑传 Ⅱ》已经出现数重卷轴画面，令运动中的场景显示出纵深感与立体感，2-1关列车上的那段打斗，背景动感极强，即使以今天的眼光来看素质依然是相当优秀。时隔一年的《忍者龙剑传 Ⅲ》更是将画面做到FC游戏的极致，大量使用卷轴画面，令沙漠、森林、天空等场景产生极强的立体感，即使与同时代的16位机MEGA DRIVE的作品相比，也没有太大的差距。《忍者龙剑传 Ⅲ》堪称FC晚期画面最强之作。

进入忍者的世界

忍者，是电子游戏，特别是动作游戏的一个极其重要的题材，我们已经在无数游戏中见过他们活跃的身影。

忍者是日本的特产，这些蒙着面罩、穿着紧身忍衣、行动神速、善用暗器的家伙，已经成为日本文化不可缺少的一部分。对西方人来说，他们充满东方神秘感，各种奇奇怪怪的“忍术”、“遁法”简直就如同魔法一般诡异。而在即使是同为东方人的中国人看来，忍者跟中国传统的“大侠”也格格不入：他们虽然武功高强，可是行事却从来不光明正大，往往剑走偏锋。

在日本，忍者本就是一个地位极其卑下的团体，他们服务于高贵的武士阶层。忍者通常是一些无家可归的孩子，被那些大名豪强们收养，进行严苛的训练与淘汰，存活下来训练有成的忍者便被他们的主人派去执行刺探、暗杀仇家的任务。在主人眼里，他们不如奴隶，甚至不如一条狗——因为狗还有生命，而忍者却没有自己的生命。他们只是主人手里的杀人工具。

由于战国时期属于不同的领主，也渐渐形成了不同的忍者流派，举例来说，就有：青森县中川流、山形县羽流、新田流、忍甲流、忍光流、神奈川县北条流、一全流、福井县胆磊流等等。《忍者龙剑传》里主角使用的是虚构的“隼流忍术”。

忍者的职业特性，决定了它的攻击方式必定是偷偷摸摸的，蒙面、潜伏、暗杀……为了达到目的采取各种阴狠的手段。忍者通常使用忍刀为主要武器，一般长度在二尺左右或更短，以便于攀爬钻洞。刀身宽、平直、厚重，适宜使用直突式的剑法。正方形的护手是其独有的特征。除了作为忍者的常备武器外，还有多种用途：刀鞘外常缠有绳子用来攀登；刀鞘底部可以打开，潜水时用做呼吸管、偷听时用作传声筒。此外还有使用锁镰的，即在镰刀的柄端连上一条大约三尺长的铁链，链端挂有重锁，使用时一手执镰，另一手舞动铁链，对敌人产生威吓扰乱的效果。它的招数灵活多变，利用旋转无须大力就可造成严重杀伤，一般是女忍者适用。《战国无双》里服部半藏使用的也是这种武器。《忍者龙剑传》里主角使用的则是柳叶刀，刀长而细，极其锋利。

善于使用各种暗器是忍者的另一特色。“手里剑”就是忍者最常用的暗器之一，常见手里剑分为棒状、平板型、棒状二本组合式、平板二枚组合式四大类。另外，随处可见的钉子也可以被忍者当作手里剑使用。而传说中的“忍术”更为神奇，有“爆弹”、“木叶”、“土遁”、“木遁”、“水遁”等等，所有这一切，都是为更好地实施暗杀而服务。由于潜伏成为重要方式，所以忍者通常都有极其敏捷的身手和极柔软的体形，可以根据环境随时隐藏自己，同时又具有极大的耐性与定力，为了等待猎物，可以很长时间保持一种姿势隐藏在意想不到的角落中。作为暗杀者，忍者必须要有精确的成功率，这就决定了他们必须一击必杀，所有的武功只有一个目的，就是杀人。华而不实的招式是忍者的大忌，对忍者来说，最直接、最快速、最有效地致目标于死地，才是最好的武功。

忍者的生命不属于自己，是属于他们的主人，或者是某个组织，为了主人和组织的利益，他们随时可以作出牺牲。当暗杀使命完成，很多忍者的生命也走到了尽头，对于他们的主人来说，只是一件工具失去了使用价值而已。所以忍者与对手同归于尽的情况时有发生，对他们而言，生命的意义只在那刺杀的一瞬。就像樱花一样，绽开得最绚丽的时候，也就是它谢掉的时候，这也正是日本民族心底深处对“死”的诠释。因此，尽管忍者本身地位不高，却依然成为日本文化中一个重要组成部分。忍者的生命观是价值观，正是日本民族精神深处的体现。

忍者精神对武侠小说作家古龙也影响颇大。他原先的文笔颇多对老派武侠小说的模仿，据传跟一个日本女子相爱并从文坛失踪一段时日之后，及至再出现，文风忽然大变，小说中处处充满一击必杀的打法，“无招胜有招”成为古龙不同于别人的新思路，也成为日后古龙小说的招牌之一。有意思的是，《忍者龙剑传》正很好地体现了古龙风格，这不知算不算一种默契。

忍者类动作游戏模式的形成

倘若《忍者龙剑传》只有曲折离奇的故事和华丽精致的画面，那它最多也只是一个重包装而没有内涵的游戏，难以吸引广大口味刁钻的核心玩家。但事实上，《忍者龙剑传》比画面更吸引人的是它的可玩性。这是一部难度偏高、处处对玩家严格考验、却又不失爽快感的忍者类动作游戏，由它所开创的一些模式，深深影响到了以后的同类游戏，比如同样是脍炙人口的SEGA的“《忍》(SHINOBI）系列”。

游戏里作为主角的忍者都是正义的角色，他们的对手往往是忍者和神鬼等等。忍者的孤军奋战，身处绝境，面对强悍的敌人和凶恶的机关施展绝技过关斩将，这本身就是制作动作游戏的绝好题材。而需要大量跳跃技巧的平台游戏更是忍者展示身手的最佳场所。

FC上的《影子传说》，以及续作《不动明王传》，算是忍者游戏早期的经典之作：游戏一直在高速中进行：主角使用飞镖攻击邪恶的忍者，并用短刀护身，击倒逼近的敌人；主角施展敏捷的身法，以跳跃、攀爬等各种技巧越过机关，直捣魔巢……虽然已经是年代久远的游戏了，可至今仍有人玩得不亦乐乎。虽然，它的操作性今天来看确实有些小问题，但是逼真地做出了“忍者”的感觉，并有着极高的流畅度。

TECMO不愧是善于吸取他人的优点、融会贯通的高手，“《忍者龙剑传》系列”肯定不是FC上最早的忍者动作游戏，却肯定是FC上最完善的忍者动作游戏。

《忍者龙剑传》在继承已有忍者游戏的优点上又加入自己的特色。首先它将跳跃难度发挥到了极致，不同于以“《马里奥》系列”为代表的带有漂浮感的跳跃动作，《忍者龙剑传》的跳跃非常具有扎实感和速度感，而且将机关、敌人融合在一起，在各种险恶地形上跳跃的同时，还得躲避或反击敌人的进攻。出招与跳跃有机结合，游戏中经常出现要求玩家“看准时机跃起，空中一剑劈掉来敌，最后安稳落地”的场面。

《忍者龙剑传》更将跳跃演化成“吸壁攀墙术”，此招作为跳跃动作的变种，成为游戏中极其重要的破关手段，很多地形需要忍者在两堵墙之间来回吸壁反弹，才能到达目的地。这个动作充分体现出忍者所处环境的惊险和武功的高超，此后一些著名的忍者动作类游戏都纷纷采用这个动作，FC上的《蝙蝠侠》、MD上的《超级忍Ⅱ》等都是如此。“吸壁攀墙术”由此成为忍者动作游戏的一个招牌绝技。

《忍者龙剑传》的打斗讲究“一招夺命”，主角以忍者刀主攻，出刀、收刀处处体现“快”、“准”、“狠”，干脆利落。而敌人的攻击同样也是一个“快”字，特别是各兵种配合非常默契，一旦主角失手，便会遭到可怕的连击，尤其在立足点极小的险恶环境，主角的一丝失误即意味着死亡。游戏的地形及敌人设计极具匠心，经常在落脚点极小的几块高空浮台设置一些会滚地攻击的忍者、快速飞行来回穿击的老鹰、慢速飞行进行牵制的蝙蝠以及在空中散发飞镖的忍者等等，这些配合对玩家的水准是极大的考验，但又不至于难到“无解”的地步，玩家在凭借自己的能力通过这一道道难关之后，获得的是无比的成就感。

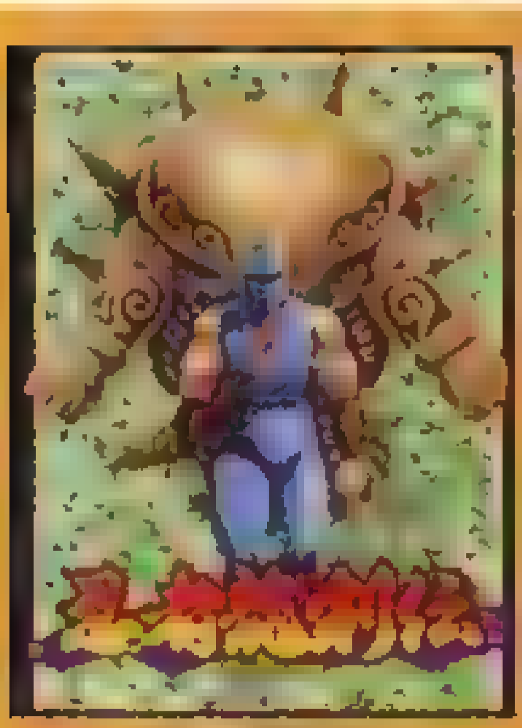
虽然FC手柄上只有两个键，但《忍者龙剑传》却巧妙地利用组合按键，令主角使出花样繁多的各种忍术及暗器，如回旋镖、火焰镖、火球弹等等。每种忍术的攻击方向与作用都不相同，必须根据实际地形与战况灵活应用各种忍术，才能克敌制胜。游戏设计者高明之处在于：可以让玩家自由运用各种忍术作战，却无须暂停切换菜单，从而大大保障了游戏的流畅度。

这里特别值得一提的是，在《忍者龙剑传》第一作中有一种特殊的忍术“旋风刀”，其实是一种刀法。使用这种刀法对付敌人头目，如果出手拿捏准确的话，可以一招夺命。这正符合忍者杀敌的特色，也与古龙小说的理念如出一辙。许多年后，SEGA在PS2上的3D忍者动作游戏《Shinobi 忍》推出了“杀阵”概念，巧妙应用“杀阵”，同样能将敌人首领一击毙命。很难说SEGA是不是从《忍者龙剑传》的“旋风刀”里受到的启发，但这至少说明一点，一击必杀是忍者动作的精髓。

《忍者龙剑传Ⅱ》在系统上对前作作了些修正与进化，主要是调整了手感，简化了吸壁功的难度，玩家可以在任意质地的墙壁上下爬动，并且附在墙上即可发射忍术。忍术里新增加了“分身术”，隼龙可携带2个分身一同作战，实力因此大增，这其实也体现了忍者“隐身术”的特点。最重要的是，本作提升了游戏速度，大大增强了游戏的流畅感。由于去除了1代中因为手感不好而造成的“难度因素”，就使得玩家能完全凭借自己的技巧来通过难关了。此作堪称“《忍者龙剑传》系列”里最完美的一作，综合水准是全系列里最高的，也是至今被人称道最多的一部作品。

《忍者龙剑传》前两作都以高难度闻名，到了第3作，也许是为了吸引更多的“轻度玩家”，赢得更广泛的市场，游戏难度被大大降低，动作苦手也至少有了可以尝试的机会。本作一面强化了主角本身，一面又降低了敌人的强度和机关地形的恶劣程度。

新忍术里包括新武器“光刀”，发出的剑气控制范围和攻击威力都比原始武器强化很多，玩家只要取得此武器就使自己威力大大增强。悬挂在空中的忍术



▲忍者龙剑传

▲忍者龙剑传

▲忍者龙剑传Ⅱ　暗黑の邪神剑

▲忍者龙剑传 摩天楼决战

▲忍者龙剑传巴

▲忍者龙剑传Ⅲ　黄泉の方船

“《忍者龙剑传》系列”正统作品一览

《忍者龙剑传》	FC	1988年
《忍者龙剑传Ⅱ　暗黑の邪神剑》	FC	1990年
《忍者龙剑传Ⅲ　黄泉の方船》	FC	1991年
《忍者龙剑传GB 摩天楼决战》	GB	1991年
《忍者龙剑传》	PC　E	1992年
《忍者龙剑传巴》	SFC	1995年

球不再像前两作那样隐藏内容，而将内容都标出来，玩家一目了然，再也不用像前两作那样，为了不吃错忍术而必须得将关卡版面背得滚瓜烂熟。新增加的上下攻击的剑气忍术虽是鸡肋，却使一些原先可能要动脑筋才能过关的地方变得十分简单。攀墙术难度再次下降，忍者只要爬到墙顶就可以随意翻上，而不像前两作那样需要踏壁反弹。新增加的“攀杆”动作，可使忍者在很多地形自接翻上翻下，或悬吊在横杆上，增加了解决难关的方法，也降低了解决问题的门槛。不过这个动作显然是深受好评，此后SEGA在MD版的《超级忍Ⅱ》里就被广泛应用。

本作的敌人速度明显变慢，机关也相对变得“和善”了许多，冰、风等环境虽然对主角行动仍有影响，但这牵制作用已经被降到很低。主角遭到敌人攻击时不会被弹出很远，大大减少了被打落深渊摔死的几率。这点加上机关的变弱，本来最常见也最让玩家头疼的死法——摔死，就变得较少出现了。

虽然本作难度极大下降使之失去了一定的挑战性，但是前作的爽快、流畅等特色依旧存在，而且此作画面极为华丽，在三部曲中画面是最好的，因此至今仍是很多玩家热爱的一集。

如果以地形、敌人强度、游戏速度等因素来看，《忍者龙剑传Ⅱ》应该是三部中难度最大的，但是2代因为有“分身术”，又大大简化了操作手法，所以实际上的难度下降不少；而1代因为招数的所限、手感不够流畅，更因为最后一关与BOSS交战近乎变态的设定，反而使实际难度有所上升。综合而言，我觉得三部曲中仍是1代难度最高。

由《忍者龙剑传》而开创了一些2D忍者动作游戏的要素，大致如下：孤独感，主角往往孤身一人迎战庞大的反派集团；速度感，游戏通常在高速度中进行；杀敌快感，多为一招毙命，并不讲究招数繁琐；危机感，游戏中充斥着大量的机关陷阱，主角经常处于立足点极小的极其危险的境地，必须施展出以跳跃为主的各种腾挪功夫，包括“吸壁攀墙术”，主角因为失足而死的情况要比体力耗尽被敌人打死的情况多得多；华丽多彩的忍术，主角使用忍者刀或短剑为普通攻击，同时也大量应用手里剑及各种忍术来作辅助攻击。

忍者动作游戏作为平台游戏的一类，对手感、手法的要求相当高，要求玩家动作精准、到位，不出废招，反应与技巧并重，因此深受核心动作玩家的欢迎。一个优秀的玩家，应该是动作流畅得如水银泻地般一气呵成，充满了韵律，任何一个小小的阻碍或失误都会使这节律遭到破坏。玩这类游戏，过关并不是惟一目的，高手通常会修正自己每一个动作，以使自己的表演最流畅、最完善，而这也正与忍者的本质相符。忍者本来就是要求任何细小的动作都不能失误。

二维世界延续的忍者神话

在《忍者龙剑传》之后，出现了一批优秀的忍者动作游戏，尽管他们各有独自的特色，但依然能够寻找到一些《忍者龙剑传》的影子。

SUNSOFT出品的《蝙蝠侠》(BATMAN)，严格意义上说主角并不是忍者。但这部根据同名电影改编的游戏却非常符合《忍者龙剑传》创立的模式，主角以变化了的“吸壁攀墙术”为主要动作技能，在险恶的环境下应用铁拳和特殊武器同邪恶组织作生死决斗。由于本作的“吸壁攀墙术”不能令主角固定在墙上，而是会向下滑落，因此在利用反弹躲避机关时就又多了新的打法，同时对玩家的要求也更提高。这部作品的难度之大是玩家们公认的，而音乐之磅礴动听也是大家所难忘的。

NATSUME的《赤影战士》(KAGE)，堪称《忍者龙剑传》双打版。一男一女两名忍者为推翻某野心家的暴政而浴血厮杀，同掌握现代化武器的敌人展开殊死恶斗。该作在充分展示忍者特点的同时，也设计了一长一短两种兵器，适合玩家在不同场合灵活应用，更有利于两人的配合。以跳跃为主要技巧的忍者动作游戏，能实现双打模式的相当罕见，因此《赤影战士》颇值得在此类游戏中书上一笔。

进入16位机时代，借助更强劲的主机性能，忍者游戏又有了新的表现天地。这里最著名的就是世嘉的《超级忍》和《超级忍Ⅱ》，以及外传性质的《忍：影之舞》。整个16位机时代，TECMO并没有再出过忍者动作游戏，所以很多缅怀《忍者龙剑传》的老玩家，就把热情投入到了SEGA“《忍》系列”上。

《超级忍》做得中规中矩，忍者以远距离飞镖和近距离短刀作为攻击武器，跳跃依旧是考验玩家技巧的重要手段。世嘉在本作中发明的二段跳，以及由二段跳发出的“八双手里剑“，变成了一个标志性设定，出现在后续作品中。

同样，忍者游戏也少不了忍术，比较有意思的是忍术里竟然有“自杀”一项，使此忍术时，忍者将自己身体自爆，裂成碎片去攻击敌手，颇为悲壮。忍者对生命的态度，那种与敌同归于尽的精神，在这里被生动地展现出来了。

《忍：影之舞》移植自街机，没有二段跳系统，在画面里外作纵深跳跃成为主要战斗技法。该作难度极高，主角被碰一下即死。不过从整体游戏性与趣味性来说，还显得单调了一些。

而且最重要的一点是，无论是《超级忍》还是《忍：影之舞》，游戏速度都不快，主角没有疾行动作，只能慢慢步行，这就体现不出忍者快速敏捷的身法，也感受不到忍者在高速中杀敌的独有快感。以16位机的机能，画面自然比8位机《忍者龙剑传》有所进步，但就整体水准而言，这两作还没有达到《忍者龙剑传》的高度。

因此，当世嘉于1993年推出《超级忍Ⅱ》时，确实令大家有石破天惊之感。该作导入了快跑系统，疾行的忍者才是一个真正的忍者。这让人们感觉又回到了高速的《忍者龙剑传》时代，并且由疾行衍生出来的新招“迎风一刀斩”，更让人想起古龙笔下的忍者，拥有这样的功夫才更符合忍者的标准吧！

《超级忍Ⅱ》是2D忍者游戏中流畅度和操作感最好的游戏，玩家操纵主角在高速运动中灵活地奔跑、跳跃、腾挪、攀越、出刀等，一系列动作一气呵成。“迎风一刀斩”使得游戏充满了爽快感，招牌动作二段跳和“八双手里剑”在高速奔跑下显得更为潇洒。更重要的是，作为忍者招牌动作的“吸壁攀墙术”再次复活，反弹三角跳成为本作通过机关的重要手段，这也使得本作在老玩家的眼里更像《忍者龙剑传》。本作几乎每关的场景设计都可圈可点，无论是树林里的疾走，旷野上的策马，烈火中的激斗，还是浮空石上的腾挪，都充满了意境与想象力。《超级忍Ⅱ》在16位机上的地位，决不亚于《忍者龙剑传Ⅱ》在8位机上的地位，至今仍有许多玩家将其奉为MD上最经典的动作游戏。

进入次世代游戏主机的年代，世嘉在SS上推出了《新忍传》。本作有大量真人扮演的剧情影片，游戏中的角色也是真人影像，在推出之前也颇受期待，因为人们希望看到这部游戏作品在32位机上延续。但事实上这部作品并不成功，动作僵硬、速度感差大大降低了游戏的流畅度，而且原先MD上的那个潇洒快捷的忍者不见了，代之以一个相当木讷、鲁莽的形象，这不能不说是一种失败。伴随着这部失败作品，二维世界的忍者动作游戏逐渐退出舞台。

开创与颠覆的宿命之旅

次世代主机带给人们最大的变化，便是将玩家从二维平面世界带入到三维立体世界。每部新主机的推出，都以制作出更精致、更华美、更逼真的3D画面为展示其机能的手段。3D化已经成为游戏的时尚。

3D世界同样需要忍者游戏。

但是，在3D世界首先出现的忍者佳作，却并非《忍者龙剑传》那种硬派打斗的动作游戏，而是以展现忍者的另一特点——“暗杀”为主的潜入型动作游戏，这就是SONY在PS主机上推出的《天诛》。从某种意义上来说，《天诛》更真实地体现了忍者的特征，行事诡秘、不露行藏、杀人于无形才是忍者本质，游戏中玩家操纵的力丸与彩女必须依靠各种潜入手段躲过岗哨，深入到目标腹地，将目标诛杀。游戏要求玩家应用各种暗杀手段，以不被敌人发现为目的，那种当面大砍大杀的行为只能获得劣评。《天诛》以与众不同的游戏性吸引了众多玩家，此后，《天诛：忍凯旋》、《天诛：忍百选》、《天诛2》相继完成并大获好评。最终，《天诛3》也出现在PS2主机上。

虽然《天诛》模式更接近真实忍者，然而对广大游戏玩家而言，也更希望爽快硬朗的正统忍者动作游戏在新机种上复活，更希望《忍者龙剑传》这样的招牌，以3D的面目出现在新一代的主机上。

进入21世纪之后，许多以往的2D经典大作纷纷被3D化后在新的主机推出。但TECMO首推的却并非《忍者龙剑传》，而是另一部动作冒险系列《阿耳戈斯战士》。如果说，本作在以前街机或者FC上还带有平台游戏特质的话，那么在PS2上推出的已经是一部完全的动作加解谜的冒险游戏了。事实上，将2D动作游戏3D化不仅仅是画面的改善，整个游戏系统也将发生根本变化，尤其是那些以考验玩家跳跃能力为主的平台游戏，由于3D视点的原因，原先在2D世界里不算太难的机关往往会在3D世界变成致命的难关。而3D游戏带来的空间感，却为打斗、周旋提供了更大的余地。由此，21世纪以后出现的很多3D动作游戏更多偏重于打斗与解谜，对跳跃的要求降低很多，有的甚至根本就没有跳跃键，比如CAPCOM的《鬼武者》。

在这种情况下，惟有SEGA在PS2主机上推出的3D化《Shinobi 忍》，倒尽可能保留了以往的风格，更将“速度”与“流畅”发挥到了极致。跟很多动作游戏不同，跳跃技巧依然是本作的最重要技巧之一。“吸壁攀墙术”进化成了在墙上“飞檐走壁”，令主角秀真在三维空间跳跃腾挪的身法更加流畅。

PS2版的《Shinobi 忍》更强化速度感，游戏编制者颇有创意地为主角设计了一条长长的红头巾。当主角快速奔跑、闪避、腾挪的时候，鲜艳的红头巾飘扬着划出主角的轨迹，不仅大大增强了速度感，更显得意境十足。

忍者之快，不仅在于身法，更在于刀法。忍者的“一招夺命”战法成为本作的灵魂，这就是游戏制作者提出的“杀阵”概念。当主角在一定时间内连续斩杀数名敌人时，便会发动“杀阵”，此时最后一刀即为一击必杀。当穿过敌阵的忍者将刀缓缓插入鞘中时，由于速度过快，被斩杀的敌人仍然保持着僵硬的姿势，片刻，才看见血雾喷出，而他们的身体也缓缓裂开……这种以往经常在古龙小说中看见的表现速度的方法，现在却通过玩家的手亲自表现出来了，这种爽快感实在是无与伦比。发动“杀阵”，即便是再强悍的敌人首领，也只需一刀就能解决。将主角飘动的红头巾和“杀阵”结合起来，很容易让人想到一句颇有古龙风格的话：“当你看见那抹红色，你已经是个死人了。”

然而，《Shinobi 忍》由此也极大影响了它的自由度，高难度的跳跃关卡令很多轻度玩家望而生畏，而“杀阵”的设定更是对玩家有着近乎苛刻的要求，倘若不用“杀阵”，普通攻击对BOSS几乎有如搔痒，而活用“杀阵”，却能将BOSS一刀毙命，如此巨大的差别，迫使玩家只能按照程序设计者所设定的一些固有的模式进行攻击。再加上这部作品完全没有解谜要素，也缺乏足够的成长要素，全然是SEGA“硬派”与“朴实”风格的体现，因此只是吸引了小部分铁杆重度玩家，对于广大的边缘轻度玩家而言，确实提不起更大的兴趣，由此也影响了它的销量。

不久之后SEGA又推出《Shinobi 忍》的姐妹篇《Kunoichi 忍》，销量却更加不能令人满意。显然，SEGA的3D忍者系列虽然保留了原来的风格，却并没有赢得市场。

也许，这种风格已经不适合于3D时代了。

同SEGA不同，TECMO除了“硬朗”之外，还有“华丽”。“华丽”造就了《死或生》，更造就了充满泳装美女和海水沙滩的《死或生极限沙滩排球》。

这也注定了3D化的《忍者龙剑传》决不再走SEGA的路子。

TECMO在Xbox上推出的《忍者龙剑传》可谓“千呼万唤始出来”，很早便开始炒作，却一再延期，直到2004年3月才终于上市，实在是吊足了玩家的胃口。有意思的是，本作无论是美版还是日版都叫做《忍者外传》（NINJA GAIDEN）。

如果说，FC时代的《忍者龙剑传》开创了一系列忍者动作游戏的模式的话，这部作品却在很大程度上颠覆了自己的模式。最明显的一点，它不再像FC上本作那样追求“一招夺命”的高速快感，而是演变成了格斗拆招的乐趣。其实这不是TECMO第一次这样做了，早在FC《忍者龙剑传》热卖的时代，TECMO推出的街机版同名作品就是类似于《双截龙》那样的强调打斗的冲关游戏。但这一次TECMO走得更远，它不仅颠覆自己的前作，更试图要做一个“终结者”，仿佛是要将自游戏3D化以来所有的3D动作游戏做一个总结与综合。

我们眼前的Xbox版《忍者龙剑传》完全就是一个3D动作冒险游戏大荟萃，从中可以看到几乎所有此类经典游戏的影子：《鬼武者》、《鬼泣》、《真三国无双》、《超级忍》、《波斯王子》……游戏以时下最流行的动作加解谜方式展开，招牌的“吸壁攀墙术”依然健在，却少了对玩家极度苛求的跳跃难关。踏墙飞走令人想到《超级忍》、《波斯王子》，普通斩和蓄力斩的配合连续技令人想到《真三国无双》，多种武器的更换、吸魂以及防御弹返令人想到《鬼武者》、《鬼泣》，而对BOSS战则更像是一场华丽精彩的格斗游戏……而在其他游戏上获得成功的解谜要素、武器升级要素、角色成长要素、隐藏要素等等真是一个不少。集各家之大成，寓3D动作游戏精华于一炉，难怪很多玩家称它为“最强动作游戏”。

本作的难度更多的是体现在打斗上，虽然同屏出现的敌人不多，但敌人狡猾的打法和默契的配合，给主角造成了极大的威胁。看来TECMO是做《死或生》做出了感觉，将格斗游戏的思路广泛应用其中，敌人哪怕是一个小兵，都有着多彩的招数和不俗的AI。本作的招数堪称是历代冲关型动作游戏中数量最多的，看一下出招表，你会有一种在玩格斗游戏的错觉。无论这么多招数中有多少是实用的、有多少是表演性的，但这一创意确实是将动作游戏的“格斗感”做到了极致，也充分体现了TECMO一贯的华丽风格。

早在FC时代，《忍者龙剑传》便开创了“游戏电影化”风格，如今在Xbox上，这个风格自然更不会减弱。本作以环环相扣的剧情、精美流畅的CG动画贯穿始终，不过在玩家对高品质CG已经有些麻木的今天，这已经不再是本作的特色了。借助Xbox的强大机能，TECMO将即时演算的全3D游戏画面做得美轮美奂，令玩家在激烈打斗的过程获得至高的视觉享受。

Xbox版《忍者龙剑传》无疑是一部时尚的作品，它能最大限度地赢得轻度玩家与重度玩家，但它同时也不再是FC上的那个《忍者龙剑传》了。从开创一种模式到颠覆一种模式，也许这就是宿命，也许，这才是FC版《忍者龙剑传》永远不能被替代、具有永恒生命力的理由……

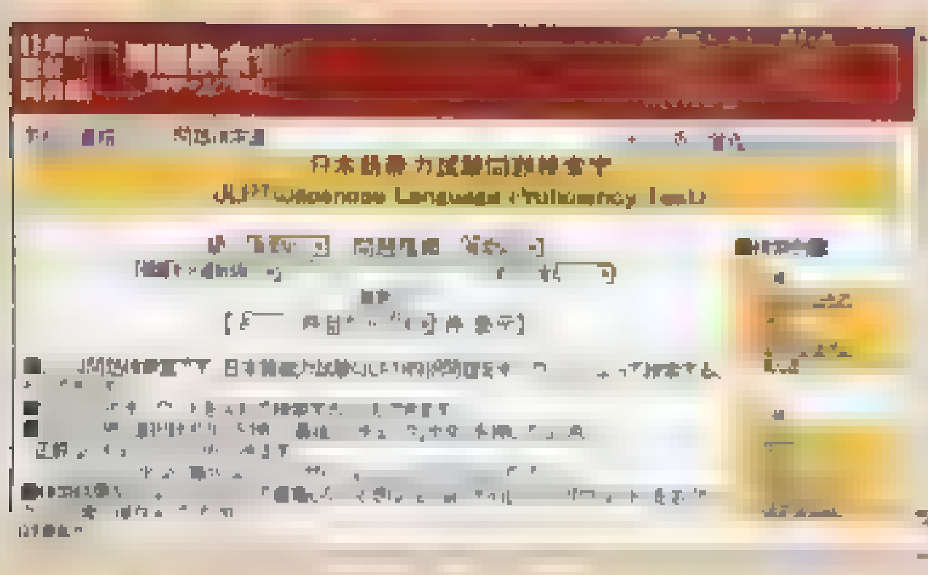
GAME³ 游戏立方

VOL.056

栏目主持：多边形

多边共享区 File.11

日语练习的好去处



相信有不少的读者都对日语很感兴趣，也非常希望能够提高自己的日语水平。那么，大家是不是会常常抱怨网络上没有一个好的做日文练习题的场所，而不得不花费大笔的资金去书店里购买厚厚的习题集呢？没关系，现在我就向大家提供一个做练习题的好去处：http://n-lab.kir.jp/library/mondaidb/

这里是由“日本语教材图书馆”制作的一个日语能力考试的检索室（Japanese Language Proficiency Test）。大家能够在这里找到从日语最高级1级到3级（无4级）的大量语法和词汇的练习题，且总题量约有五六千。与一年一度的日语等级考试一样，这些题目均为选择题。大家只要根据问题的提示选出正确的答案，之后点击“チェック”即可了解到自己的答案正确与否。

看到有这么一个好网站，大家是不是已经心动了呢？其实，我以前在考1级前的头两个月，也经常来这个网站做题，从中也学到了不少语法知识。还等什么？快去试试吧！这里友情提醒一下，该站是全日文网页，所以在登陆时，事先系统里要安装有日文的编码，而且要能够看懂网站上的日文才行。（不过既然是去那里学习的人，我想日文自然不会差到哪里去。^_^b）【沙罗 提供】

《影之心II》恶搞情节

这款游戏不但游戏性十分高，游戏本身的恶搞味道也十分浓。不说角色的形象、性格设计部分，甚至是游戏中的一些小情节，都与动漫作品或娱乐圈有些关联。比如说沙罗在上一期小编寄语中提及的“狼斗”中出现夏亚台词和“黑色三连匹”。还有就是在ギョレメ谷找到轮盘之魂时，主人公会问其女儿叫什么名字，然后轮盘之魂会告诉他叫“亚弥”，接着主人公说她长大了一定会成为歌手。（日本人气歌手松浦亚弥）实在是“汗”啊……【猫太 提供】

FC秘闻——关于NATSUME

近期有关FC的消息真是多啊，先是任天堂于去年和今年推出的FC色的GBA SP，年初又有10款《FC迷你版》游戏，最近又有Xbox《忍者龙剑传》中附带的FC上的前三代《忍者龙剑传》。这里SOUL也来凑一下热闹，和大家聊一些有关FC及FC游戏的趣闻。

知道《赤影战士》(KAGE)吧？那是NATSUME公司的作品，NATSUME同样知名的作品还有《最终使命》(FINAL MISSION)。这两部作品在上世纪90年代初绝对是红遍全中国，不过知道NATSUME的来头的人并不多。其实早期NATSUME的大部分员工也是由KONAMI公司中跳槽出来的。(为什么要用“也”字？因为著名的TREASURE公司的创立人员就是从KONAMI中跳出来的）这也是为什么在一些NATSUME游戏中可以看到KONAMI游戏的影子的原因，最明显的例子就是《最终使命》了。所以说啊，当时把《最终使命》称为“空中魂斗罗”、把《赤影战士》称为“水下魂斗罗”并不是没有道理的。

另外，现在NATSUME公司并没有消失，只不过已经不再是过去的NATSUME了。SOUL再向大家推荐两款非玩不可的NATSUME游戏，一款是FC上的《ABODOX》，有很明显《沙罗曼蛇》痕迹的射击游戏；另一款是SFC上的《WILD GUNS》，这是一款好得让SOUL想尖叫的射击游戏。关于FC的趣闻，大家如果喜欢的话，SOUL以后会继续写一些。(^o^)【SOUL 提供】

▲《WILD GUNS》是一款好得让SOUL想尖叫的射击游戏。

让GBA玩FC卡带

刚刚发售的“《FAMICOM MINI》系列”一定勾起了不少玩家的FC怀旧情结，10款FC游戏的大卖似乎也触发了某些周边制造厂商的灵感。最近，日本著名的游戏周边厂商GAMETECH公司公布他们即将于4月下旬发卖一款GBA的新式周边——アドファミ（AD-FAMI，ADVANCE FAMICOM的简称），利用这款周边你可以在GBA/SP上玩FC的卡带。我们来看看它的详细特性：AD-FAMI实际上是一款转接装置，它一端连接在GBA/SP上，另一端便可以插上FC的卡带；该装置使用4节5号电池来供电，连续使用时间为四五个小时；具备连射功能（L、R分别为A、B的连射键）；可以调节GBA/SP屏幕的明暗度、对比度和色度；具有复位键；具有扬声器，可以调节音量；具备耳机插孔；具有电力指示灯，电力充足时灯为蓝色，电力不足时灯变红。

从功能上来说，该有的差不多都有了，只不过它的大小非常不“友好”，整个尺寸为120mm×89mm×31，比GBA SP还大，十分厚重，如果再插上笨重的FC卡带，拿在手上的感觉……大家自行想象一番吧。也许这款周边只适合于那些严重发烧的FC怀旧玩家吧。对了，忘了说价格，该周边预计售价为3980日元，约合人民币530元左右，不便宜哦。【LIKY 提供】

神话Reloaded
——闲谈NGC模拟器

文：蜘蛛

Dolphin：海豚，NGC的研发代号。这是三年前的事情了，2004年1月25号以后Dolphin代表NGC的模拟器。

没有别的原因，任天堂就是倒霉。

蜘蛛曾经总结出一个模拟器的经验原则：尽管一般来说，任天堂的主机总是在对手之后发售，却总是第一个被模拟。我们翻开模拟器不长的历史回顾一下：公认的第一个游戏主机的模拟器是在1995年程序员Marat Fayzullin放出的GB模拟器Virtual GameBoy；接着繁荣昌盛的是各式各样的FC模拟器；以Zsnes和Snes9x为代表的超任模拟器在完成度上长期领跑MD模拟器，一直到Bleem等PS模拟器推出，才退出大家注意的中心舞台；君不见GBA发售之前初步成形的GBA模拟器已经满天飞（汗），主机发售不超过1个月就可以运行商业游戏？国人李可文的DreamGBA在模拟度上已臻完美，除了界面和人气尚有欠缺，性能丝毫不逊于VBA；就是任天堂的失败主机VirtualBoy，也有模拟器替它保留了不少游戏。

不过上面这些模拟器都不能和历史上最令人震惊的模拟器UltraHLE相比。在N64发布之后的（1996年6月至模拟器发布的1999年1月）不过短短30个月的时间，UltraHLE的第一个版本就已经可以在主流配置的PC上完美运行《塞尔达传说：时之笛》和《马里奥64》两款叫好叫座超绝人气必买必玩必杀经典满分里程碑完美招牌狂卖独占感动流泪最高大作（大家喘口气先），它也被视为模拟器历史上最大的奇迹。非要有什么相比的话，大家可以想象如果在2002年9月我们就有了一个可以完美运行《FFX》的PS2模拟器，才能与之相提并论。如果一定要问任天堂为什么这么背，恐怕就是大家对它的感情很特殊，它主机上的游戏又实在是棒，程序员们抵抗不了写一个模拟器的诱惑。

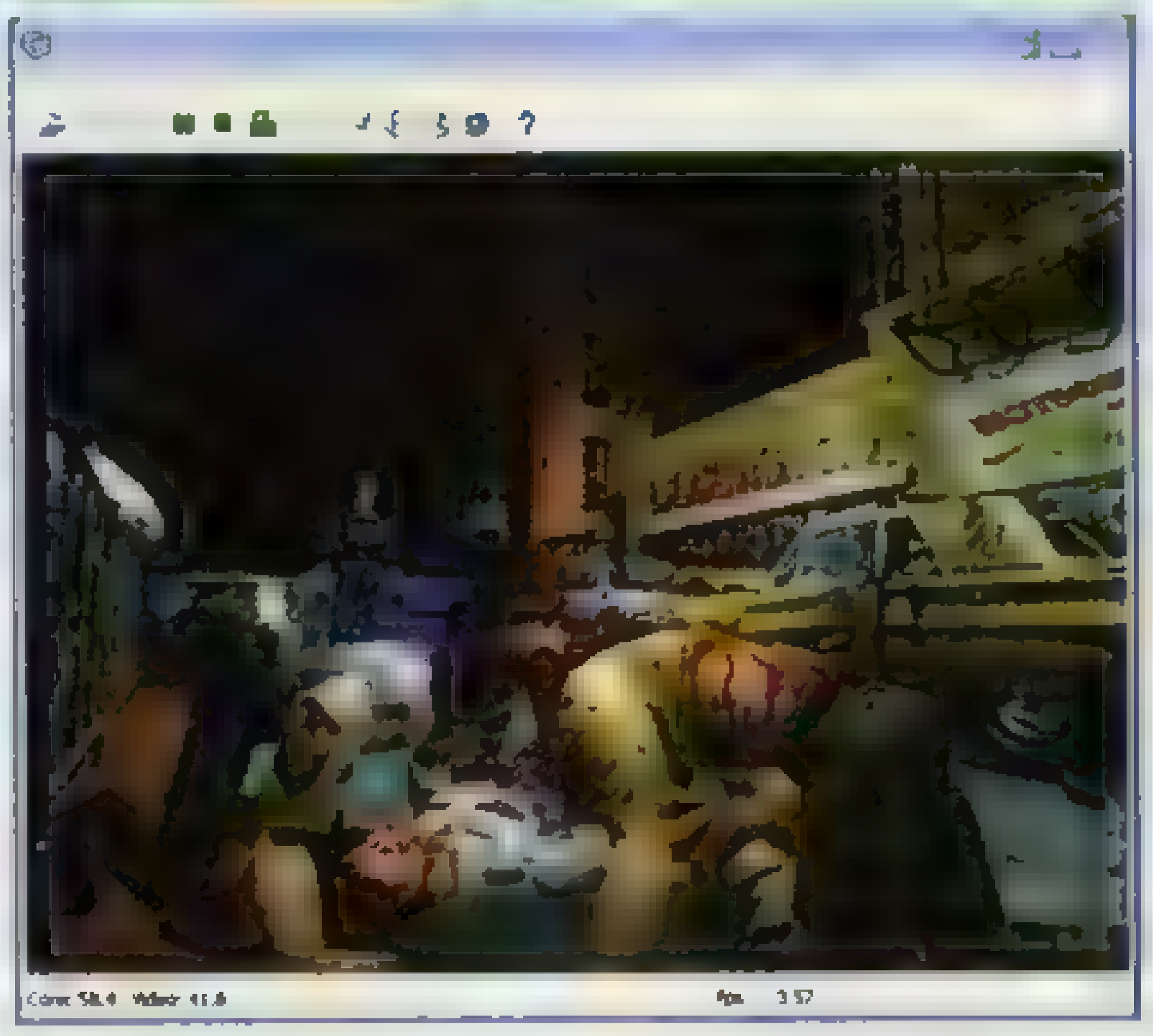
这样的奇迹能在NGC身上重现么？没人指望。技术上的难题不说，任天堂的特制8cmDVD就是一道坚实的屏障。

但在破解小组的眼里，世上没有不可以复制的游戏一说。

去年6月Dump小组StarCube利用《PSO》的一个Bug导出了NGC光碟镜像，只是没多少人当真认为三年之内它能派上什么用场——即使刻好盘，在主机上也无法读取。不久以后确认经过同样麻烦的步骤，NGC的确可以运行备份，但其实用价值仍然相当低，国内的NGC玩家仍以纯正版一族自傲。但，不是所有的人都认为那些镜像只能够提供给拥有《PSO》的机主去玩备份。

在顶尖的程序员们眼里，也没有不可超越的奇迹。

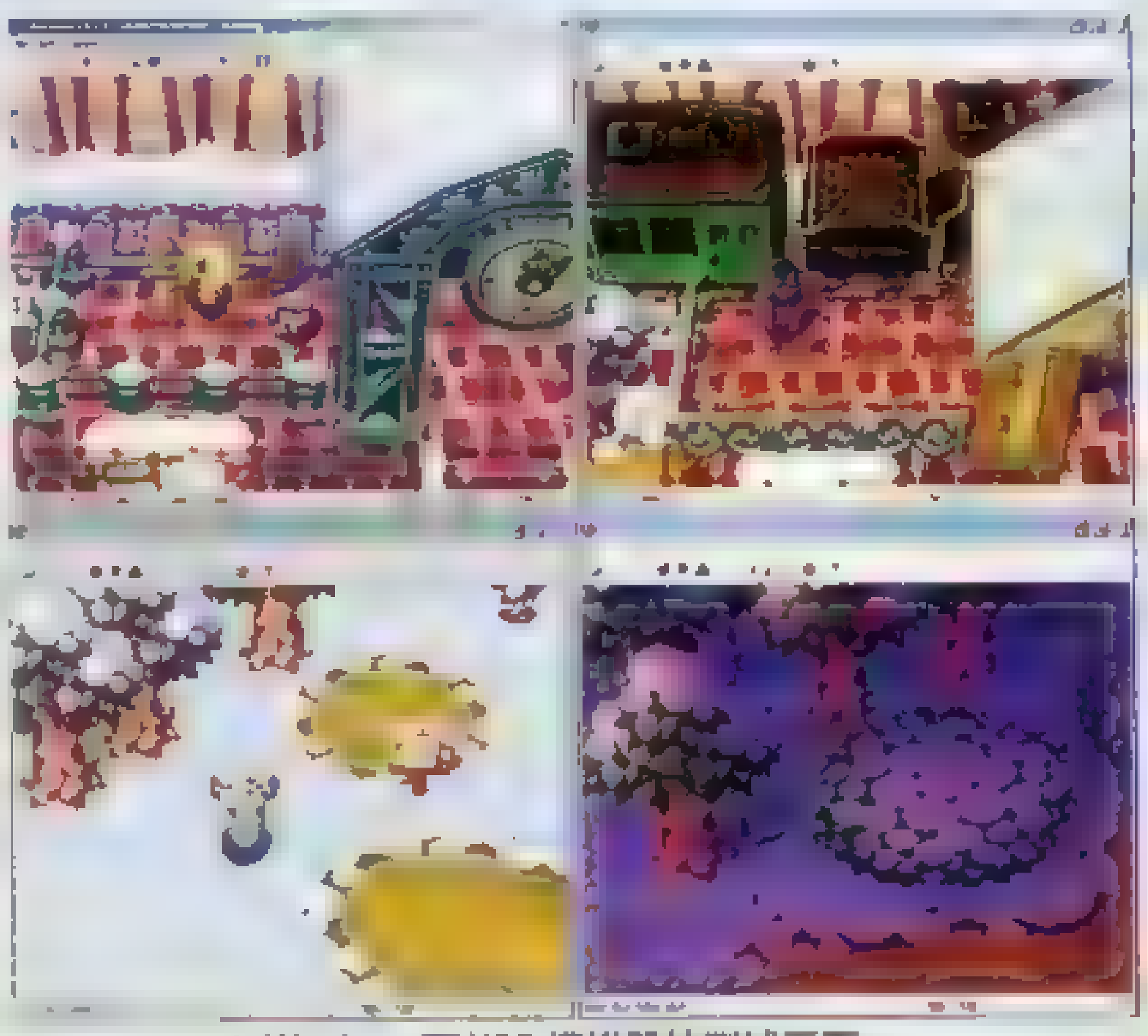
还记得去年模拟堂给大家做的报导么？NGC的镜像出来不久，当时惟一没有传出模拟器消息的NGC，也有人在打它的主意了，所有的人都只是对它笑笑，谁也没有指望在2005年之前看到NGC游戏在模拟器上秀出哪怕一张3D画面，哪怕这个当时还没有公布名字的模拟器在一个星期之内能够运行的演示就从4位机的雅达利的水平突破到了8位机的FC水平。接着这个模拟器向外公布了它的名称：Dolwin。蜘蛛尽管总结出了任天堂模拟器定律，却也不敢替NGC的模拟打保票。果然，那个模拟器一直沉默到现在。



▲《塞尔达传说 风之杖》与《生化危机2》在NGC模拟器上运行的画面。

谁都以为，NGC的模拟会和以往一样沉默下去，此时真·BOSS出现了。9月20日，一个新NGC模拟器的抓图已经令人大感意外：如此精致的图片，离运行商业游戏只隔着一张纸，什么时候能捅破呢？答案就是短短2天以后！我们马上看到了NGC游戏运行时老任那熟悉的Logo，大家猜猜看，第一个可以进入的游戏就是什么？是《塞尔达传说 风之杖》！整个模拟器圈子为这个名叫Dolphin的新模拟器屏住了呼吸：在接下来的3个月里，《马里奥赛车》、《斑鸠》纷纷报告能够运行！后来放图片已经不过瘾了，放出的是录像：《18轮大卡》和《阳光马里奥》的运行录像；等到今年的1月25日，他们宣告建立网站，放出Dolphin的一个teaser版本！所谓Teaser版本，连预览版都算不上，不是为了让大家真正去玩NGC游戏，目的仅是让大家知道模拟器的确是真的，的确可以运行游戏！尽管大部分游戏只能运行片头，但还是有不少游戏可以看到相当令人满意的效果：《泡泡龙3000》可以流畅运行！《生化危机2》图像完美（由于分辨率的关系，比电视上还要细腻），如果你能不计较速度的话，甚至是可以通关的！尽管程序员们还没有精确模拟声音芯片的每一个细节，但若干游戏可以出声！F|RES（编辑：没写错，就是一竖，不是l）、ector、schibo三位程序员也随着扬名模拟器圈子，当然，他们并非孤军奋战，还得到了Caustik

（Xbox模拟器作者）、Epsilon（UltraHLE作者）以及MAME小组等人的强力支援。在附随文档中，作者们谈到不会排除完成后开放源代码的可能性。他们显然为Dolphin设计了一条和UltraHLE不同的道路，从目前的情况来看，Dolphin比当初的UltraHLE离完美模拟可能要更近一些。UltraHLE追求的是为个别大作游戏做出超越极限的优化获得较高的速度，为此放弃了兼容性；而Dolphin的目的是为了精确地模拟NGC所有的硬件，在准确的基础上提高速度，这样等Dolphin的硬件模拟完成以后，不管什么游戏，只要是NGC能运行的，Dolphin就一定可以运行，只不过是运行流畅与否的问题——而模拟器的速度，要是模拟器的程序员解决不了，AMD和INTEL可以给你解决。从Dolphin的说明文档中得知，这个模拟器仅仅开发了7个月！这就是说，为Dolphin写下第一行代码之后的第3个月他们就成功地看到了商业游戏的画面！按照这样的速度，2004年内Dolphin在硬件上想不完美模拟NGC都不行。有了海豚，UltraHLE不再孤独地成为奇迹。



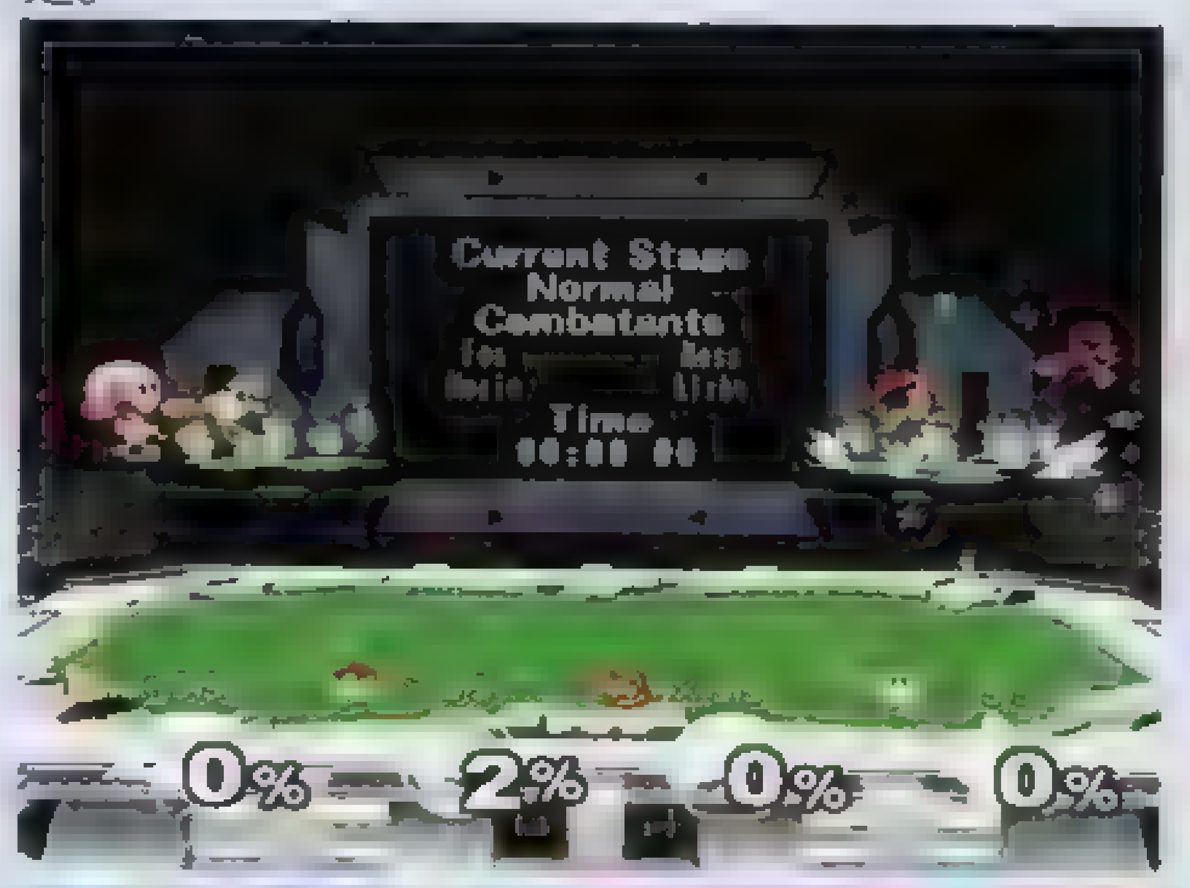
▲Windows下NGC模拟器的测试画面。

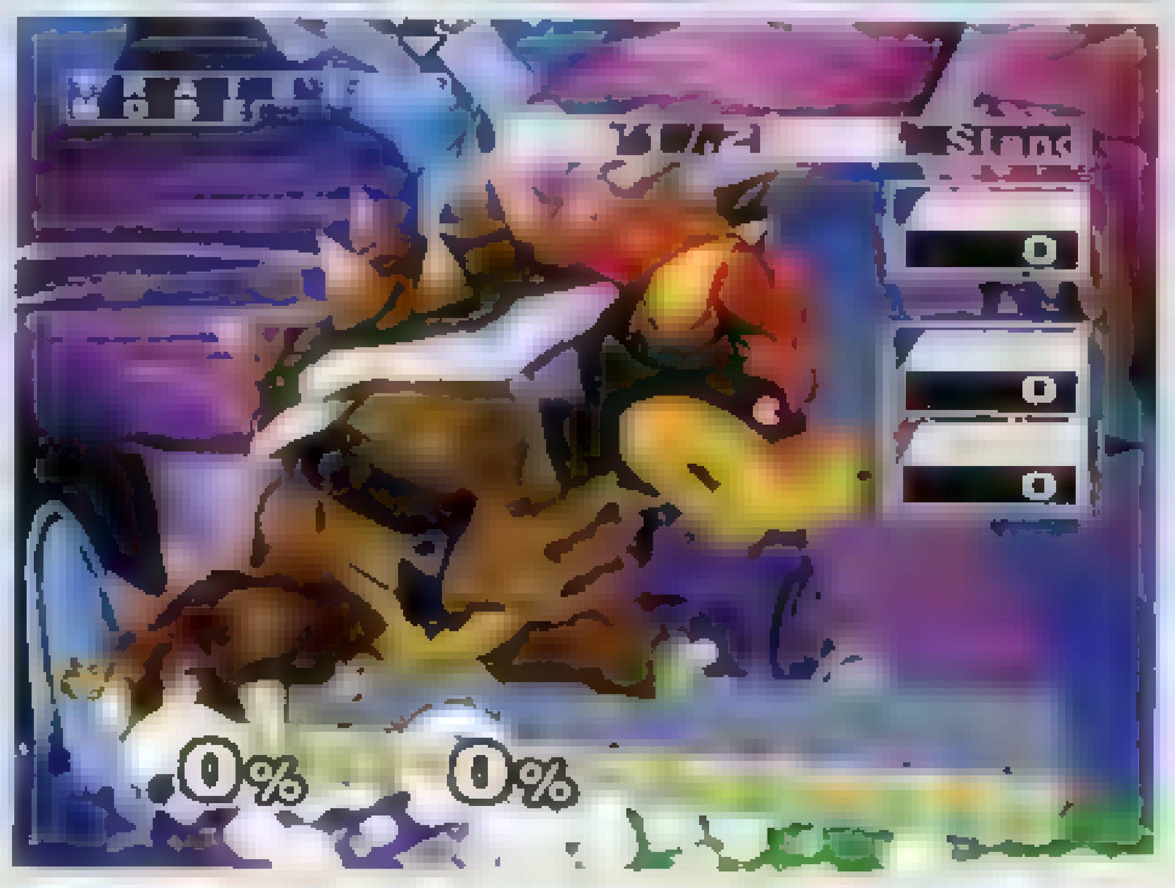
目前，也是以后Dolphin面临的最大问题是：就算硬件的模拟能够完成，也需要极高速的CPU才能全速运行，具体主频在当前模拟器只有大概轮廓的情况下暂时无法估计。可以肯定的是，不要说现在，就是排在2004年内上市的最强CPU——尽管单单这块还只是在AMD路线图里的CPU肯定会比99美元的NGC的主机还贵N倍，仍然远不足以流畅运行Dolphin。此外，最好还要一块Raedon 9500以上的显卡。李可文曾经估计过能够精确PS2的模拟器满帧运行需要的速度：5～7G，这样的CPU在2005年才能上市，NGC的硬件更加强大，对PC硬件要求会只高不低。也就是说，一切顺利的话Dolphin应该在NGC已经退出主流市场时大放异彩，对任天堂、Dolphin和玩家来说，这真是一件幸运的事。老实地说，蜘蛛真的不愿意看见下面

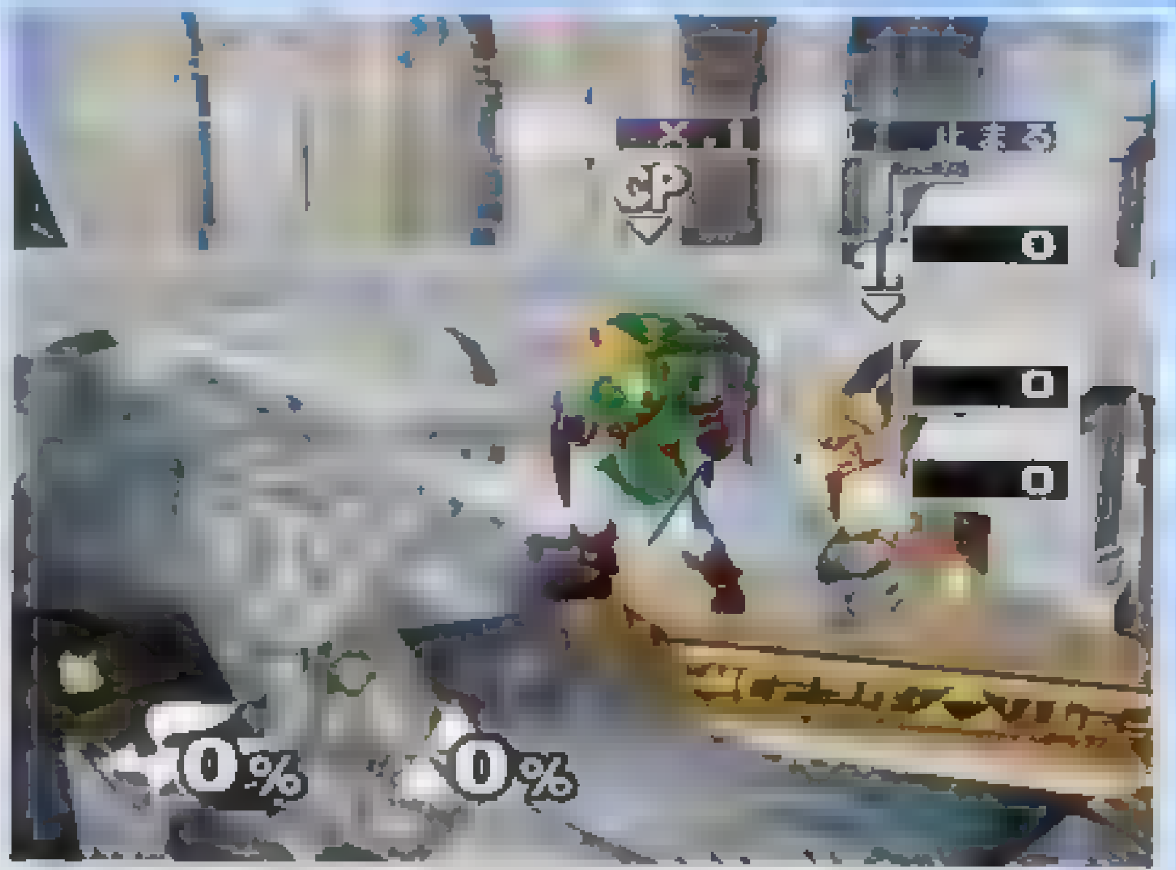
的场面出现——想一想，万一今年出了一个只能玩备份的完美NGC模拟器，相当于给每个主流PC玩家派送了一台NGC，对任天堂是大大的不利，也会进一步打击处于弱势的NGC主机。更要命的是，如果说以往光碟主机的模拟器还可以以运行的是正版碟、并没有触动与本卖主机的硬件厂商和软件厂商利益做托辞的话（当然，在欧美等主要游戏市场的模拟器玩家的确以正版为主）那么这次Dolphin的显然与UltraHLE遇到了同样的麻烦：众所周知，普通PC机的光驱是不能读出NGC的碟片的！要运行NGC游戏，惟一的可能就是运行NGC的游戏镜像——只有大家自己动手导出的镜像，才是合法的游戏备份。至于有多少人在运行自己合法的备份，大家心知肚明。不是么？在Emule上，在www.suprnova.org等提供P2P下载链接的资源与站点上，蜘蛛能找到所有NGC稍微出点名的作品。从这一点上来说，Dolphin客观上的确助长了NGC的盗版，不排除老任急了向程序员施压的可能性。但，难道我们就可以由此去指责FiRES们么？这真是得了便宜还卖乖。

不知不觉，没有被模拟的主机已经很少很少了，90年代之前大家听说过的主机已经全部搞定，90年代后的主机中，大家最关注的PCSX2进步稳定，不太顺利的也就是SS、DC和Xbox。据蜘蛛了解，不少程序员甚至已经牵挂起PSP了。想一想SONY提出的口号："所有的游戏在这里集结！"以一种出乎意料的方式被一群天才程序员在不到9年的时间里利用闲暇工夫办了，集结地点居然是PC，真是有点黑色幽默的味道。我们普通玩家能做的，也就是在自己能力范围内尽可能地支持自己喜爱的厂商。

毕竟，游戏前进的动力是软硬件厂商而非模拟器，下金蛋的鸡一旦被杀掉，对任何人都没有好处。







▲熟悉的NGC游戏在模拟器中的画面。发布其中一些画面的作者所用的PC配置令我们心寒：操作系统Windows XP Home，处理器AMD Athlon 64，显卡ATI All-In-Wonder 9800 Pro 256MB DDR，声卡Audio Galaxy，内存2GB……

钱都到哪里去了？

文：蜘蛛

找上两三个伙计，一人挑起程序美工角色设定等重任，花上几千美元就能做出一个游戏的日子已经一去不复返了。今天，一款大作从概念的提出、计划书的通过、游戏的制作、压盘发售到你在家里的主机上开心地玩，可能花上制作商2500万绿油油的美元！在这过程中钱是怎么分配的呢？我们以一个预算为1000万美元的游戏为例给大家说明一下。

制作费用700万美元

雇佣游戏制作人、美工、程序员、作曲、音效师、配音演员、测试人员等等的工资，700万美元很快就花出去了。这些费用已经把制作游戏引擎（有时候也是从其他公司那里购买授权许可）、开发工具和中间件的开销包括进去了，还有房租、电费、员工的健康保险也计算在内。

交给主机厂商的授权金50万美元

第三方厂商为特定的主机开发游戏需要付给主机生产商授权金。以SONY为例，每张PS2游戏的授权金为7~9美元，不过授权金会随着游戏销售数量的增多而降低，大作更可以预先商定。如果某款游戏由某主机独占的话，授权金可以更低。

市场推广和广告费用100万美元

好酒也怕巷子深，再好的游戏没人知道也是白搭。市场与推广部门就在这个时候大显身手了，他们会负责与媒体打交道，告诉玩家游戏有哪些过人之处——让大家知道你说了什么是要花钱的。他们还负责广告、包装、零售和推广，并把零售商的意见反馈给制作人。

制作、销售和配送150万美元

压制上百万张DVD可不是一个小数目，还有包装费用和配送到全国各地的零售商手里。游戏制作商还有可能在其他平台上推出游戏，移植的费用也要自己掏，有的费用就非得重花一遍不可。一般来说，一个游戏在卖到50万份之前投资商是别想看到盈利的。

其他授权金

很多游戏改编自好莱坞电影，《绿巨人浩克》、《黑客帝国》和《指环王》之类的授权金占到成本的相当大一部分，可想而知，为之带来的影迷和知名度也将大幅攀升，以知名电视剧为基础改编的游戏情况也差不多。NBA、NFL之类的运动游戏一般需要得到体育联盟和运动员的许可（篮球上帝迈克尔·乔丹为了自己的形象使用权专门和NBA打官司，胜诉后乔老爷的形象使用权和NBA联盟的授权是分开的，所以EA的NBA Live！里前几年都没有乔丹，最近才有），也非常昂贵。但是授权金视原产品的知名度而定，差异很大。《哈里·波特》等AAA级的产品授权金在1500万美元，《够胆侠》之类B级的产品为100万美元。版税还包括总销售额的3%到10%不等。您别嫌贵，还不打折，只要能吸引更多的玩家买游戏，制作商还是很乐意掏这笔钱的。（《黑客帝国》就是一个例子，详见99期拙译《最被高估的游戏》）

《真·三国无双》周边爆料！

尽管"《真·三国无双》系列"如今已经成为家用机上最成功的作品之一，但它的周边环节一直都非常薄弱。游戏开发商光荣大概也意识到了这一点，于是在最近推出了一系列的《真·三国无双》周边产品。除了印有人气角色的明信片和纸扇外，最绝的是游戏中登场的道具也粉墨登场。看到这些在游戏中给玩家极大帮助的道具活生生地摆在你面前时，你是否也很想要一个呢？不过这些东西的定价可不低，最便宜的玉玺也要1050日元，折合成人民币的话也得要80元呢！

▲提升攻击力的白虎牙，每个售价4725日元，拳击手、格斗家的必备之物。

▲提升防御力的玄武甲，每个仅售2100日元，戴上去之后抗击打能力是否会明显加强？

◀这个东西看上去像是能够让无双槽10秒钟不减的玉玺，其实它是一个镇纸。

文：FullCodes.COM 编：多边形

PlayStation 2金手指研究系列讲座（四）

——金手指密码制作简单攻略

本期讲座主要是围绕密码制作做一个简单介绍，也会附上一个实际的案例分析。这些内容相对来说比较专业和具有一定的技术性，大多数玩家了解和认识一下，知道大致是怎么回事就可以了。从金手指研究系列讲座的角度来讲，这部分内容应该让玩家们接触一下。文章结尾是我对使用金手指的个人建议。这是 PlayStation 2 金手指研究系列讲座的最后一期，我希望玩家们可以通过这四期的文章有所收获。同时也欢迎感兴趣的玩家到我们的论坛来做客。

一、PS2 密码制作准备

有很多玩家一直想知道密码是怎么做出来的，我觉得这不是一两句话就能说清楚的。在很多日本网站上都有相关的内容，但很多玩家都说根本就看不懂，的确有这个问题，因为制作金手指密码必须具备一定的基础，否则你也只能掌握金手指修改中比较简单的部分。在这期的文章中，我会归纳一下制作金手指密码必须具备的条件，如果大家对此有所补充，欢迎积极和我们联系。

初级 Hacker 需要具备的条件

PC 的 DVD-ROM

首先大家需要在你PC 上安装一个DVD-ROM，这个是必须的，现在的Playstation2 游戏基本都是DVD-ROM，制作密码要求你读取PS2游戏光盘上的文件。

R 系列 CPU 的知识

PlayStation 需要掌握 R3000 的指令，PlayStation2 就需要掌握 ASM5900 的指令，ASM5900 的指令大致可以分为 MIPS，R5900，MACROS，COP0，COP1/FPU和COP2这么几大块的指令，大家需要对其中最常用的一些指令非常熟悉。熟悉 R3000 指令的玩家可以很容易的掌握 ASM5900 指令。之前如果没有编程和汇编基础的玩家，建议大家在学习这些指令之前掌握如下内容：各种数制之间的转换、基本的逻辑运算、单片机的基本原理、了解或者初步掌握一门编程语言或者汇编语言。

ELF 文件

ELF文件是游戏光盘上的一个文件，这个文件对于制作密码是不可缺少的，ELF的说明在《游戏机实用技术2004.3A》关于游戏地区版本的文章中有介绍。ELF 是Execution and Linking Format的缩写，这个文件简单地讲就是存放了游戏中可执行部分的指令和用户数据分布等。

ELF 解析工具

ELF 解析工具很多，现在用的比较多的是PS2DIS，现在很多非官方的Hackers都使用这个工具，非常的实用，从作用上来讲和Ultra Editor或者SFXB在修改游戏记录中的作用一样。现在也有人已经开始使用 IDAPro，比PS2DIS 更加复杂，我试用过，个人感觉用来制作密码不如PS2DIS 简便。

金手指密码转换工具

制作密码是在RAW 码格式的平台上进行的，所以你必须要有一个密码转换工具，这样做出的密码就可以转换成适合你金手指卡的密码格式。之前我介绍过的PS2 Code Convertor Alpha 6就是这类工具，也是目前比较好的工具之一，推荐大家使用。

高级 Hacker 需要具备的条件

作为高级Hacker，除了具备上面的条件，还需要具备下面的这些条件。

单精度浮点数转换工具

游戏程序中有些值是用浮点数表示的，比如体力100 用浮点数表示就是 42C80000。很多STG、AVG和ACT的主角体力值或者其他状态值都是用浮点数表示的，所以有一个单精度浮点数和十进制数的转换程序也是非常有必要的。

学会修改 PlayStation2 记录

学会 PlayStation2 记录的修改对于制作金手指密码也是非常有帮助，尤其是对于那些想制作出比较完美的金手指密码的玩家来说，掌握这个也是有必要的。

二、PS2 常用编码方式

之前我们一直提到编码方式，编码方式有很多，而且不同的密码格式也有一些特殊的编码方式，这里我就简单介绍几个常用的编码。

大家平时看到的密码，都是一些阿拉伯数字和英文字母的组合，比较乱。讨论编码方式时，首先请大家把密码都转换成RAW/Xploder格式，下面的讨论都是以这个格式进行。

单地址写命令

0xxxxxxx 000000yy

1xxxxxxx 0000yyyy

2xxxxxxx yyyyyyyy

把相应的单字节yy、双字节yyyy或者四字节yyyyyyyy 值写到地址 0xxxxxxxx 中去，0，1，2分别代表的是单字节、双字节和四字节。

密码举例

随时可以变身成鬼武者（但是对最终BOSS战无效）

008F2EBC 00000005

这是《鬼武者3》的紫魂密码，正常游戏时，吸满 5 个紫魂，就可以按 R3 变身了。这个密码就是使在游戏中紫魂一直都是5个，这样主角就可以随时变身了。008F2EBC 是地址，这个地址是用来存放紫魂数的，05 是紫魂数，因为这里的 05 是一个字节，我们开头只要用 0 就可以了。

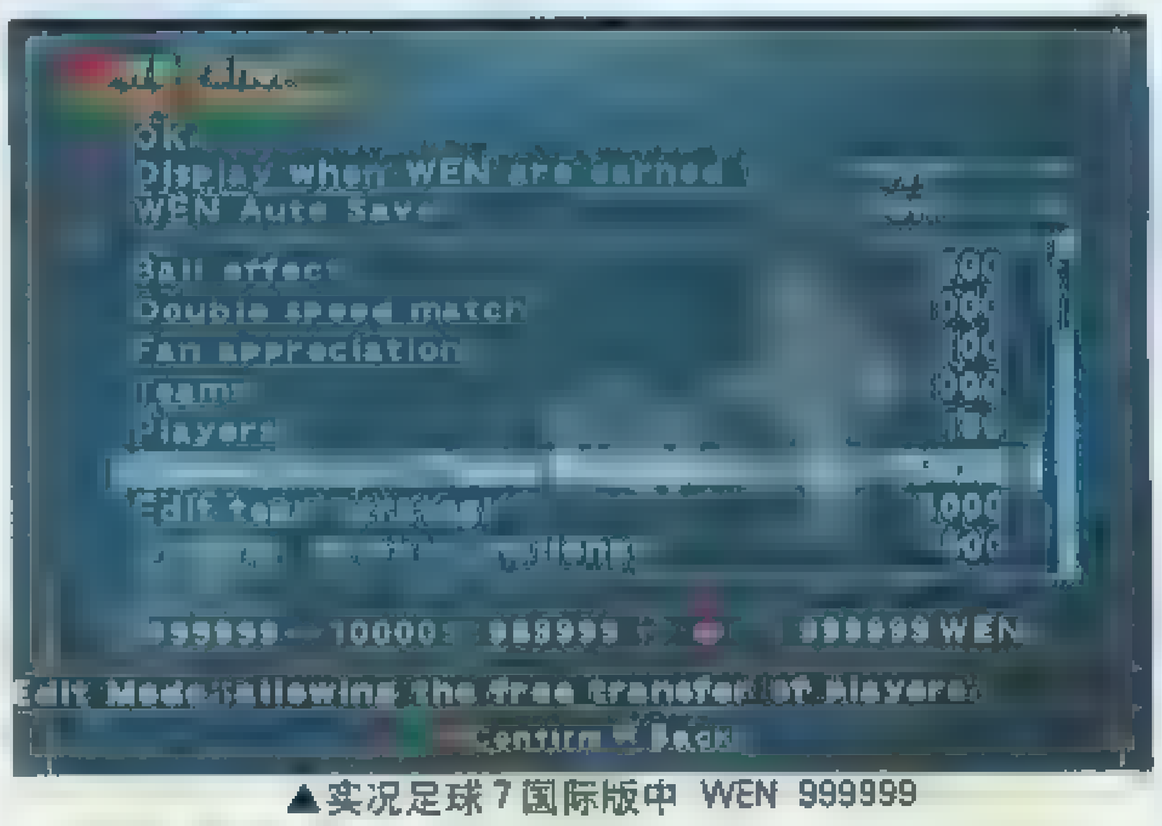
▲主角紫魂一直是 5 个

▲变身后紫魂也一直是5个，可惜不能再变了。

999999 WEN

214C859C 000F423F

这是《实况足球 7 国际版》在 WE-Shop 中的 Wen 密码，使用之后就可以在游戏一开始的时候就有WEN 999999 了。在这里 014C859C 是用来存放 WEN 数的地址，000F423F 是 WEN 数，F423F 就是999999 的十六进制形式。因为 000F423F 是四字节，所以这里开头用 2。



▲实况足球 7 国际版中 WEN 999999

多地址写命令

4xxxxxxx yyyyzzzz

aaaaaaaa 00000000

从 0xxxxxxx 地址开始，下一个地址加上 zzzz*4，一共有 yyyy 个地址，每个地址写入值 aaaaaaaa。

密码举例

全车和全引擎（压缩码）

41E2BA08 00070001

02020202 00000000

这是《山脊赛车 V》的全车和引擎的密码，这个密码是压缩码，其实它和下面的这个密码是一样的，如果密码很多的话，用压缩码就会非常方便。

全部 Car 和 Engine

21E2BA08 02020202

21E2BA0C 02020202

21E2BA10 02020202

21E2BA14 02020202

21E2BA18 02020202

21E2BA1C 02020202

21E2BA20 02020202

条件比较

Dxxxxxxx 0000yyyy

如果地址0xxxxxxx中的值等于值yyyy，那么将执行下一行命令。条件比较经常被用在通过按键来控制密码的生效与否。大家经常会看到一些是按什么什么键就可以怎么怎么样，它们基本都是这种加密方式。

密码举例

按L1+R1 比赛立即结束

D12F9246 000000A0

21534860 00000000

这是《实况足球7国际版》中比赛时间的密码，当玩家按下L1+R1之后，就会让012F9246地址上的值变成000000A0，这样就会执行21534860 00000000这条命令，这条命令的作用就是让比赛马上结束。

三、PS2 金手指密码制作方法

金手指密码制作是一件非常具有挑战性的事情，做金手指密码的方法很多，而且根据不同的修改对象我们使用的方法也是不一样的。在这里我介绍一下制作Sonic Heroes中分数最大密码的步骤，这个密码制作非常简单，供大家参考和了解用，其它密码制作步骤并不都是这样：

举例密码

Sonic Heroes NTSC J

分数一获得就大量增加

202B5D1C 00000000

▲Sonic Heroes 的游戏画面

Step 1 熟悉游戏系统

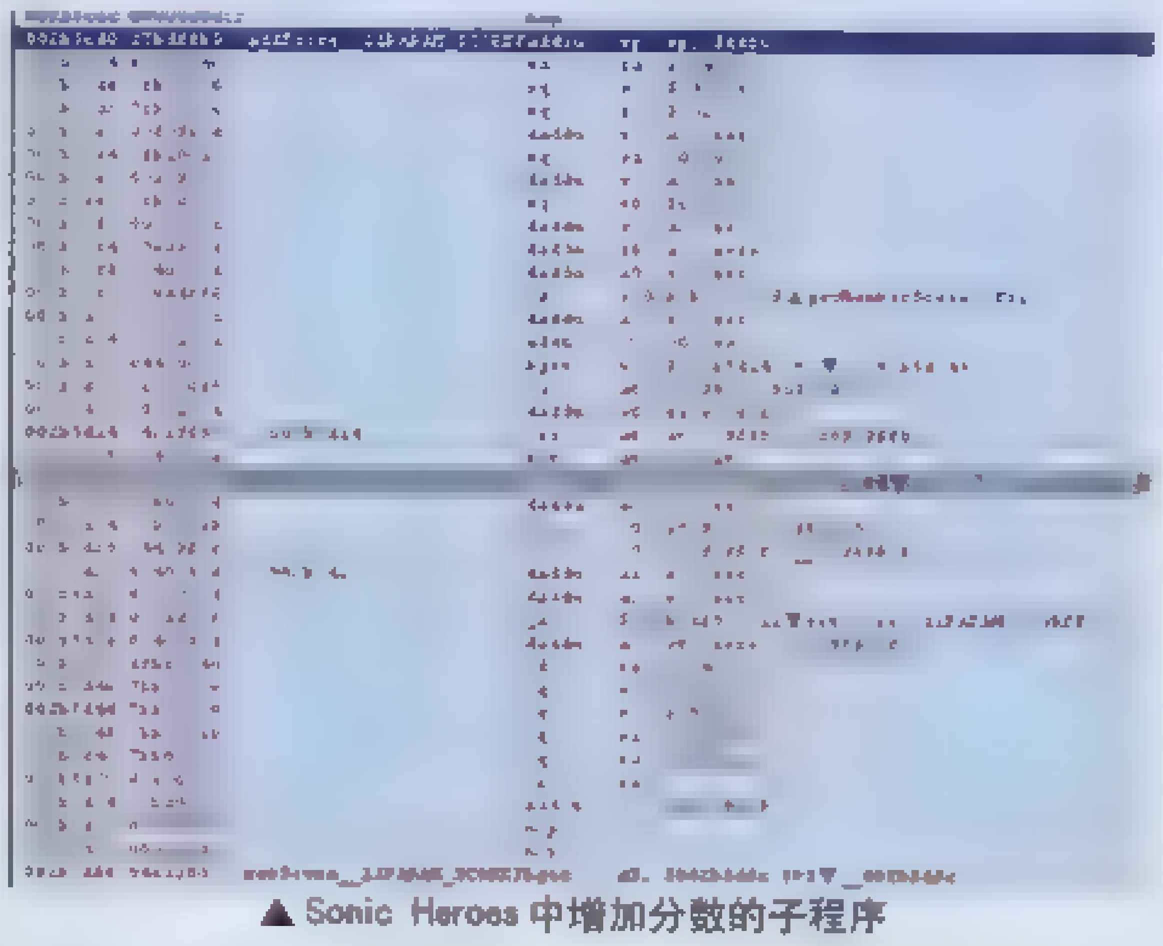
一拿到这种游戏，先不要急着去做密码，，先玩一会儿游戏吧。在玩游戏的过程中，你必须尽快掌握这种游戏的全部系统。在玩了几个小时之后，你应该对这个游戏的系统有一个比较初步的掌握，注意不要只是玩游戏，以熟悉系统为主。《索尼克英雄》这个游戏对于制作密码有用的信息简单的说是：游戏中是三个人一组，每个人的生命数是3条，左上方是Score和Ring数，右上方是Team Blast的槽。

Step 2 猜想这些信息

这些信息就是我们要修改的对象。研究一下这些项目，凭经验可以得出这样一些结论：Score可以用最大值的方法去做，而且这个最大值会比较大。Ring数从显示来看最大值应该是999，生命数最大值很显然就是99。至于Team Blast一看就知道应该用浮点数来计算的。

Step 3 进行查找

大家明白了这些就可以动手做密码了。在这里我们只以Score的密码举例。你可以很容易地找到“addScore__11PARAM_SCOREFiii”这样的子程序。这个子程序就是用来增加分数的。



▲Sonic Heroes 中增加分数的子程序

Step 4 研究相关子程序

刚才在step 2中就已经猜想到Score的数值会比较大，快速过一下这段程序，发现0098967F这个数值，而且有一小段非常经典的修正程序，好好研究一下这段小程序：

002b5d0c 和002b5d14这两个地址上的指令就是给at寄存器赋值0098967f（十进制是9999999），002b5d18地址上的命令就是让v0和at寄存器中的值进行比较，比较结果去控制002b5d1c地址上的Branch命令。而且我们也可以进一步发现，如果v0大于0098967f的话，程序就会强行把0098967f赋予v0寄存器（002b5d24和002b5d28两行地址）。

Step 5 修改相关子程序

根据经验我就去修改002b5d1c地址上的指令，只要把原有的指令bne at, zero, $002b5d2c变为空指令就可以了。因为变为空指令之后，不管v0和0098967f大小关系如何，只要v0中的值一变化，0098967f就会马上给到v0寄存器。

Step 6 获得相关密码并测试

所以就可以得到202b5d1c 00000000这样的密码，在游戏中测试，你会惊奇的发现，只要Score一变化，分数马上就会变成9999999。

▲使用密码以后的效果画面

四、正确对待金手指

本次讲座的目的其实是为了让国内的玩家更多地、更系统地去了解和认识金手指的相关知识，介绍一些以前不为所知或者不太熟悉的内容给大家，毕竟金手指作为游戏业的一种附属产物也从另外一个角度反映着游戏业的发展进程。最后，在这里对于使用金手指的问题我发表一下我的个人建议：

不要太依赖金手指、适当地使用金手指

金手指的使用虽然可以在游戏中达到一种特殊的效果，比如体力不减，金钱无数等等。但如果在所有游戏中都使用那些很强的金手指，就会很无聊。比如经营模拟类游戏中，有些游戏本身的乐趣和目的就是为了赚钱，如果你一开始就使用金钱最大的密码，那真的是会失去游戏性。诸如这样的密码我不建议使用。

对于超级大作也不建议使用金手指。每月玩家们真正喜欢的大作也就1～2个，而且现在的游戏都比较商业化，难度总体来讲不如以前，不使用金手指完全可以比较容易地过关，原汁原味地体会一下你喜欢的大作吧。

如果使用金手指，那么适当地降低游戏难度就可以了，而不要搞得一点难度也没有。比如有些游戏是拿练级来延长游戏时间，那么适当地用一下金手指也无妨。

宽容和理解那些使用金手指的玩家

很多玩家认为使用金手指的玩家就是菜鸟，其实这种想法不完全对。有些玩家使用金手指确实是因为他们在某些游戏上本身就是菜鸟，没有金手指根本就玩不过去的，那对于这些玩家我们应该宽容他们。

但是我想很多玩家使用金手指只是因为时间的问题，他们一样热爱游戏。有十几年玩龄的一些老玩家们，现在估计都已经有工作甚至是有家庭了，他们缺少的只是时间。他们都是从FC，SFC，MD就开始迷恋游戏的，他们的基础和能力是不用怀疑的。我现在就是一名在外企工作的销售，现在在职读MBA，又有家庭，平时还要管理论坛和研究金手指，时间对我来说真的是远远不够，我一样热爱游戏。但我只能是一种理性的热爱，已经不是痴迷，对游戏的看法随着观念的不断更新和成熟也是不断在变化，我想很多玩家将来都会有这种经历。

金手指的特殊作用和带来的乐趣

其实金手指有时是可以实现一些特殊的功能。比如使用密码改变游戏视角，这样截屏的时候可以看到更全局的游戏画面。还有一些密码可以更改游戏本身的制式，PAL的游戏可以以NTSC制式运行等等。用金手指可以完成一些特殊的效果和目的，但不是为了修改游戏。

还有我们也可以让金手指帮我带来一些与众不同的乐趣和感受。比如《山脊赛车》中如果赛车速度超过了700km/h会是什么感觉，还能不能控制？这样一些有趣的密码可以让你从紧张的游戏气氛中摆脱出来，放松下来自己。

对于大多数的玩家来说，我觉得不管用不用金手指，只要能从游戏中得到快乐，放松自己就可以了，毕竟我们中的大多数都是业余玩家。对于游戏本身的看法，我也觉得不只是只有通过游戏才可以得到的，也要取决于玩家的世界观、价值观、人生观和道德观。在文章的最后，我代表Fulcodes.COM团队祝大家游戏、学习和工作三不误。

胜负爷：小弟先鞠一躬，为什么Gamehalo DVD不能在PS2上播放啊？本人只有这个途径才能看DVD，我是港版50006型的PS2，胜负爷救救小弟啊！如果是兼容问题，希望贵刊采用可以用PS2播放的DVD，毕竟也有不少人用PS2看DVD啊！【yiweichu】

胜负师：首先要说明一下，早在《Gamehalo DVD第一辑》制作前编辑们就已经达成了共识，Gamehalo DVD要能在PS2上播放才行，毕竟用PS2看DVD的玩家也占了相当一部分，而且这一点要实现起来在技术上也没什么问题。部分小编也是用PS2来欣赏Gamehalo DVD的，算是实践验证了。至于为什么您的PS2无法播放，那极有可能是X机芯片的问题。另外，如果证实是产品本身的质量问题，那请您与编辑部联系，我们会负责予以调换。

胜哥你好，小弟近日购入PS2 GUNCON2一把，可是在家中与电视不匹配，家里电视为SONY、东芝一部，均无法正常游戏，光枪打不到屏幕上。请问在不买新电视的前提下是否有方法解决，感激不尽！另外，我有购入Xbox的意向，请胜哥给个意见，近期内哪个型号推荐？【陕西 七弦琴】

胜负师：GUNCON2虽然是个玩起来很爽的周边，但在技术上存在着一些不足。因为它只对应AV的视频讯号，不能使用S端子和分量，也不能在电脑屏幕、等离子电视上进行游戏。也就是说你在普通的电视上用AV可以玩，但在某些高端的电视上反而就不能玩。因为我不知道您家中电视的型号，所以还不能准确回答，请再调试一下，也算是死马当活马医了。至于Xbox的型号我没什么研究，但个人比较推荐港版机，因为是220V直插电源，省去了变压器不说，还大大减少了烧机的可能性。Xbox如果插错电源是即插即烧，没有反悔的可能性，还是要多加小心的。

尊敬的胜负师大大：你好！

小弟在玩《山脊赛车 进化》的Race life也就故事模式第八话碰到问题，呜呜！完全不知道它要我干什么，连跑都没得跑就说failed了。我又不懂看日文，一开始看跑道那么直我还挺爽的说……万望胜哥能在百忙之中抽出那么一点点小时间来帮我这么一个小忙啊！不过胜哥千万不要叫我回家翻杂志阿，因为人在国外的关系，我去年都没买到UCG，这可是我的心头痛！【罗望】

胜负师：原来罗先生是"海归派"玩家。（笑）这个问题我的确在杂志上写过，你所说的那一关应该是赛程很短的Surf Side赛道，在这里飙车时要先紧踩刹车，等"GO！"字样出现后再踩油门就行了。再提示一个难点，游戏终盘巡回赛的最后一场，VIT提示要求你故意取得第2名，取得第1名反而不能过关。

胜哥好：我一直是《忍》的忠实FANS，在看了前一阵网上的《女忍》关卡最速通过后，勾起了挑战《男忍》（Shinobi 忍）的欲望。经过测试，1-B、3-B、6-A、8-A四关适合最速，因无破坏度，也就变成了纯追求速度，适合原因是BOSS和封印。我使用的是乔武藏，难度为NORMAL。其中1-B和8-A的成绩还是敢和胜哥"吆喝吆喝"的，呵呵！也请胜哥和各位玩家不要管把目光锁定在《女忍》上，用《女忍》的模式玩玩《男忍》也是乐趣无穷呢！【北京 荆明】

胜负师："《忍》系列"的官方类型为"高速杀阵ACT"，所以"高速"其实是游戏本身的一个很大的特点。《男忍》的最速挑战世嘉在一年前就已经举办过活动了，http://www.segawow.com/shinobi/html/timeat/index.html官方主页上有比赛结果、最速影像及获胜者访谈等内容，有兴趣的朋友可以去看一下。（在线影像推荐使用流媒体下载工具下载下来观看）虽然这些成绩看似不可思议，但由于存在已久，现在早已作古，就连国内也有玩家已经打破了这些纪录，荆同学可以此为目标再努力努力。另外，QQ群组"我为忍狂"（2608130）其中不乏高手，《忍》的爱好者可以加入群组，多结识一些朋友，多进行一些交流。中国玩家闭门造车的情况太多，不利于水平的提高。

胜负师你好，我有一个弱智问题想问你：我经常在攻略研究中看到"攻击判定"这个词，但我查了好几本字典也无法理解这个词到底指的是什么，请你一定要回答我，这个问题就像鱼刺一样卡着，不弄明白我觉得不自在啊！【付勋】

胜负师："攻击判定"这个词算是游戏方面的专有名词，在字典上怕是查不到的。不过大多数人也只是知其然不知其所以然，要对其进行正规的名词解释，胜负师也觉得有些为难。我个人的理解是这样的，"攻击判定"最早出现在格斗游戏的研究和探讨中，一个招式基本上都可以拆解成判定前（准备阶段）、判定中（具备攻击力的阶段）、判定后（收招阶段），而判定中也就是我们现在常说的攻击判定。基本上在攻击判定出现到收招之前，攻击方会处于有利地位，如果击中的是对手的判定前部分，那就会形成COUNTER状态（俗称"反击"、"破招"）。随着时间的推移，攻击判定这个词也得到了发展，现在被更多地引用到了动作游戏中，而且也不再单指判定持续的时间。说一个招式判定的强弱会与持续时间、攻击范围、距离、是否有无敌时间等方面均有关系。经我这么一说，您是不是对"攻击判定"这个词有了更加清晰（或糊涂）的理解了呢？

胜负师，我是来找碴的！上期问题小卖部中关于RPG中角色能力缩写的解释第一个就是错的，HP应该是HEALTH POINT，不是什么HIT POINT。这种错误实在是不应该啊！【广州 徐洋】

胜负师：关于HP的问题倒不止你一个人提出。如果你读过《游戏·人》第六辑中的《RPG的3.5种扮演观》就会知道。现代RPG起源于欧美，有很多RPG中的专用术语现在已经是约定俗成的，就算是日式RPG在这些术语方面也是基本沿用了欧美方面的说法，其中就包括HP=HIT POINT。（在《龙与地下城》的规则说明书中就明确了这一点）当然，HEALTH POINT这种说法在极少数的游戏中也出现过，但这并不是官方正统的解释，所以在上次的回答中并没有采用。另外，国内甚至还有人把HP说成是"HORSE POWER"（马力），实在是让人无语了。

我有问题想要问无私藏上面罩的胜负兄：

①你之前说过SP要充分用电后再充电，怎么才算是充分？是完全无电还是红灯，或是别的什么情况呢？

②SP没充满电时停下来后，会不会对电池有什么影响啊？

③我经常在夜里充电，有时电充满了我还在睡梦中，不知充满电后SP还在充电器上会不会对机器有什么影响？

④还有还有，《生化全书》和《五周年纪念》还有没有了？我很想要啊！这么受欢迎的东西为什么不再版啊？【田鹏】

胜负师：①所谓电池充分放电是指无法再启动SP为止，也就是完全耗尽的意思。红灯其实只是电量较低的提示，一般从红灯开始到到没电还能再用一小时不到，自然不能算是"充分"了。

②会有一定的影响，最好不要经常这样做，可能会减低电池的寿命，偶尔为之也就算了。

③你担心的这种情况应该叫"电池过充"，但是过充真正会对主机造成影响是在一星期以上，像这样充满电后又在充电器上停留几个小时，对电池和主机都不会有什么影响，你可以放心。

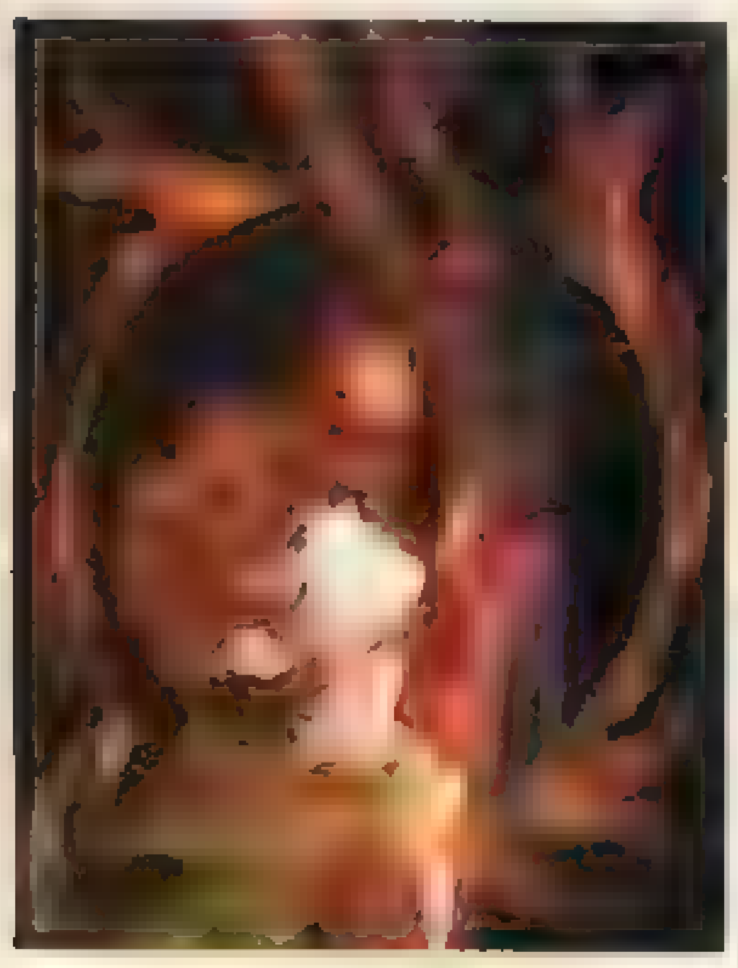
④很抱歉，曾被JS炒到两倍价格的《生化专辑》早已断货，（小编自己也差点没有）而只接受预定的《五周年纪念》也已经全部发出，因为采用个性印刷，更是不可能有存货。UCG的产品没有再版的先例，所以还是那句老话，"下手要狠，出手要快！"

邪魔院

主持人：邪魔天使

皆（みな）さん、こんにちは、邪魔天使（じゃまてんし）です。またお会（あ）いできて嬉（うれ）しいですよ。どうだい、皆さん、最近（さいきん）のゲームライフは楽（たの）しかったでしょう。素晴（すば）らしいゲームがいっぱいありますからさ。俺（おれ）…いや、私（わたし）またファイナルファンタジーXをやり直（なお）しました。すっごく感動（かんどう）しましたよ。今（いま）インタナショナル版（ばん）やり込（こ）み中（ちゅう）なんです。(^^)（大家好，在下邪魔天使，能够再次与大家见面真是非常高兴。大家最近的游戏生活还可以吧？毕竟有这么多经典的游戏。我又将《最终幻想X》通关了一遍，好感动啊，现在正在向《国际版》挑战！）呵呵，可不要说邪魔我老土啊，其实现在玩了这么多游戏，有时觉得还是老游戏能引起我的共鸣。不过现在总觉得自己的知识面还远远不够，毕竟知识还是很重要的，什么时候去书城逛逛看能捞到什么好书吧。

改（あらた）めてこんにちは、最近ザ・ロード・オブ・ザ・リング王の帰還にハマっていた邪魔天使です。（再次向大家问好，在下是最近沉浸在《指环王3 国王归来》的邪魔天使。）其实从第一部开始邪魔就开始关注了，而且还买了一套小说。（嘿嘿，不要说我伪非啊。^_^b但话说回来，邪魔我对剑与魔法的奇幻类作品一直都很喜爱哦。）OK，OK，闲聊到此为止，接下来还是进入我们今天的正题吧。



——闇（やみ）の深淵（しんえん）にて重苦（じゅうく）にもがき蠢（うごめ）く雷（かみなり）よ。彼（か）の者（もの）に驟雨（しゅうう）のごとく打（う）ち付（つ）けよ！

——*在黑暗深渊痛苦挣扎蠢蠢欲动的神雷哇，给予他如暴风雨般的打击吧！*

抱歉，翻译得过于白话了一点。(^_^b)一直都觉得《女神侧身像》中魔法师放大魔法咏唱咒文时的音律巨好听，再加上又是用日语古文来咏唱所以听起来更有美感。这里的"にて"就相当于现代日语中的"で"，表示动作发生的地点。这种用法在现代日语中也经常用到，在游戏里就更不用说了，碰不到才是怪事。

"ごとく"表示的意思是"像……一般"，接在连体形后面，比如：いでよ、疾風（しっぷう）のごとく！（出来吧，如疾风一般！）

另外一个就是"彼"，要注意的是这里的读音并不是"かれ"。这里的"彼の者"专指面前的人，一般而言是以"彼の"的形式出现。比如：地獄（じごく）の炎（ほのお）よ、彼（か）の敵（てき）を焼（や）き尽（つ）くせ！（地狱的火焰喔，将他烧为灰烬吧！）

——其（そ）は汝（なんじ）が為（ため）の道標（どうひょう）なり、我（われ）は頌歌（しょうか）をもて汝を狂宴（きょうえん）の贄（にえ）と捧（ささ）げよう。

——*其将为汝之道标，吾以颂歌，将汝化为狂宴之祭品奉献于神明。*

同样是出自《女神侧身像》里大魔法的咏唱台词，这里有我们熟悉的"を…と"，即"将……作为……"另外就是"をもて（可以写成をもって）"，它表示"以……"比如：百をもて数える。（以百为单位进行计算。）

——読（よ）み込（こ）み中（ちゅう）です。（あるいはロード中です）メモリカードやコントローラの抜（ぬ）き差（さ）しは行（おこな）わないで下さい。

——*正在读取中，请不要拔插记忆卡或手柄。*

想必没有比这句话更经典的游戏用语了，几乎每个要利用到记忆卡的游戏都会出现这一句警告。"読み込み"和"ロード（英语中的load）"没区别，都表示读取，不过一个是日语固有词汇一个是外来语罢了。"抜き差し"是"抜き差す"的连用形，其实在日语中很多动词的连用形可以直接拿来当名词用，比如：あいつの働（はたら）きで任務（にんむ）は成功（せいこう）しましたよ。（正是因为他任务才成功了。）

传说小舞台

首先要声明的是这并不是个综艺节目（汗），这里的"传说"指的是NAMCO的著名RPG"《传说》系列"。我们在此说的也是游戏中一些有趣的东西，玩家们可不要错过了。这次我们介绍的是最近的《仙乐传说》，就让我们来看看里面都有什么值得我们揣摩的东西吧。

城市名	出处	备注
トリエット	鳥取（とっとり）	日本的县之一
ハコネシア	箱根（はこね）	富士箱根，著名旅游景点啊
オサ山道	阿蘇山（あそさん）	日本名山之一（这里故意写反了）
アスカード	飛鳥遺蹟（あすかいせき）	日本名古迹之一
フウジ山	富士山（ふじざん）	这个不用我多说了
メルトキオ	東京（とうきょう）	这个同样不用我多说了吧

人物相关

机动战士高达0083

当利加鲁（リーガル）将称号换成"キングオブアナーリ"参加斗技场时，利加鲁的出场台词将变成"私は帰（かえ）って来（き）た…（我回来了……）"熟悉高达的玩家一定知道这是卡托说的著名台词，再想想利加鲁和卡托的声优……呵呵，都是大家明夫，不难理解了吧。(^_^)

少年JUMP

没错，就是《少年JUMP》，罗伊德的称号"タクティカルリーダー"的解释就是"友情、努力、胜利"，这正是《少年JUMP》的口号啊！

日语Q&A

Q：请问我在玩《战国无双》时看到兰丸的称号是"美小姓"，这个"小姓"是什么？

A：这个……好复杂的说，而且这好像不是日语问题……咳咳，所谓小姓其实就是日本古时候将军手下的一些侍童，他们都是做一些杂活，不过也有和将军传出绯闻的……这就不在本栏目的讨论范围了。

Q：《真·三国》里黄忠说的"青二才（あおにさい）"和曹操说的"猪口才（ちょこざい）"是什么意思啊？

A：刚才来了个《战国无双》这里又冒出个《三国无双》……难道你们是投我所好？不好吧……（暗自奸笑ing）OK，回答你的问题！"青二才"是指的"黄口小儿、乳臭未干的小鬼"，呵呵，黄老爷子说这样的话也无可厚非啊。至于"猪口才"不要理解成口才像猪就行了（汗），其实它真正的意思是"耍小聪明"。

Q：请问为什么现在日本很多人把小女孩叫"ロリ"？

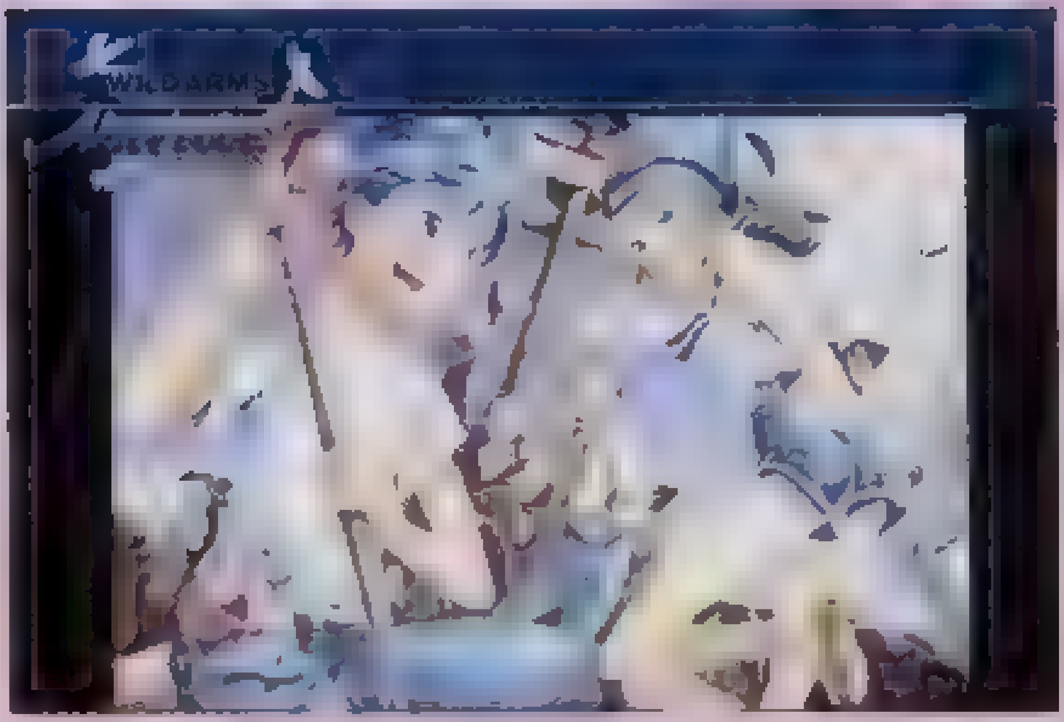
A：啊！（吐血三升）卡伦……快……快来回答这个问题……

卡伦友情客串：此单词来源于著名伦理电影《ロリタ》，这是女主人公的名字，而女主人公是名小女孩，以上。顺便说一句，叫小男生"ショタ"来自与日本著名动画《铁人28号》，里面的主人公是一个叫金田正太郎的小男生。

主持人：邪魔天使

乙女の一叶

嗨～每月一次的“乙女一叶”又跟大家见面了，看到很多女性玩家都纷纷来稿来信献上自己的游戏感想以及对在下的建议，邪魔真的感到好幸福哦！(^_^)最近下到了《学园天堂》的DRAMA，不错的说，福山润很可爱哦，跟《宿命2》里面的凯鲁（中文版为凯伊路）有得一拼。



上次放出了《圣书外典》的消息，立刻在女性玩家中引起了反响，说要多多介绍此类游戏。(汗)说实话，当时玩PC版的时候就是因为语音比较少所以感到有些遗憾，这次媒体LV UP到DVD，语音应该很多了，一想到偶们的石川大人……（不行了，输血要紧）另外有一款游戏是《喜欢就是喜欢，没办法！》，这款游戏里为两名主角配音是绿川光和保志总一朗，呵呵，喜欢他们的玩家就不要错过吧。(^_^)

女生玩《无双》——战国篇

文：女王的鞭子

“女性游戏的总本山”，不错，这就是玩家们对一个擅长历史SLG游戏厂商的称呼。从来没有哪个游戏公司能够将阳刚与阴柔结合得如此完美，也从来没有哪个游戏公司敢如此恶搞历史！但，一切的一切被光荣，这个素来以制作严肃历史题材游戏而著称的老字号游戏厂商做到了！

记得在《战国无双》发售前，日本著名的论坛2ch上有无数玩家对它的猜测啊。有人甚至指出“光荣做历史题材的游戏都是很严肃的，更何况这次是本国历史，所以不可能出现恶搞的现象，应该是部很‘正’的作品”。事实怎样呢？我想大家都很清楚。穿着一身狐狸皮的阿市，一身豹皮的伊达政宗，暴露的浓姬和阿国，西部牛仔打扮的杂贺孙市……众多人物“个性化”的造型让人跌破了眼镜。不知道那些玩家在玩了《战国无双》之后会作何感想。(^_^b)另外一名女性玩家（自称《安吉莉可》站站长）更是呼吁，如果《战国无双》中有森兰丸加入，那么她将号召她站里所有的姐妹们去买《战国无双》！事实怎样呢？兰丸殿如愿登场，形象充满了中性美，看来那位站长将进行一次全民动员了。(笑)

据最新报道，《战国无双》出货如期突破百万，其中有多少女性玩家的功劳我们不得而知，但可以肯定的是，数量不在《三国无双》之下！再加上……对，就是这个“再加上”！刚才我们说过，光荣除了是历史模拟游戏的鼻祖外，还有“女性游戏总本山”的美誉，而这次的《战国无双》中为女性玩家准备的众多香艳更是数不胜数！看明智光秀的俊美！（重点看2P！那忧郁的眼神简直就是要杀人哪！）配上绿川光大人的美声，真是“引无数美人尽折腰”。话语之间飘着纯白色的羽毛（而且频率很高，几乎是说几句就飘一次），这……无语……再看看我们英武的“第六天魔王”大人，小杉十郎太先生的声音更是无敌了！魔王大人与明智相映成趣，飘的是黑色羽毛，配上他那一身黑色的铠甲，简直是绝配！接下来就是我们万众期待的兰丸殿！(\^o^/)

这……这从什么地方开始说好呢？可以这么说，兰丸的剧情完全就是为了迎合女性玩家的。看第一章，明智大人轻托兰丸的下巴，兰丸羞涩地撇过脸；然后就是信长大人也用了一个相同的动作，兰丸再次拒绝。(T_T 信长大人好可怜的说）最后就是结局！天哪，真的不知道该怎么说才好！无论是明智光秀的A结局还是兰丸的A结局，这都可以称得上“《无双》系列”的极品！火光中飘下的那一羽白色诉说着多少无奈，能死在那个人的怀里也许也是一种幸福吧。当我看到这一刻时实在不能否认这是光荣蓄谋已久的一个“阴谋”，现在游戏市场的主要消费者还是男性玩家为主，但着眼于女性正是光荣的精明之处，正所谓女性和小孩的钱最好赚，可能就只是为了满足自己的一丝快意她们便会毫不犹豫地购买，再加上商品本身又有质量的保证，这样的游戏不大卖才怪呢。

写到这不得不感叹：所谓“总本山”果然不是那么随便就能叫的。这也充分证明了“实践是检验真理的惟一标准”。说实话，玩《战国无双》女生能从里面体会到更多的乐趣，也难怪有的女性玩家会说：“我要一生跟着光荣走！”

邪魔语：鞭子大的文章都比较搞笑啊，看得出她也是那种“一生跟着光荣走”的玩家。(笑）记得邪魔也是当年看纱迦玩《真·三2》使用张美人时才入“魔道”的，当时简直可以用“惊艳”来形容！从没想到居然有这位“仙人”存在，立刻无法自拔。经你提醒我才忽然想到光荣是女性恋爱游戏的始祖啊，对了，不知道各位玩家玩到最新的《金色的琴弦》没有，那是光荣又一款力作哦。(评价比《樱大战物语》还高，汗死……)

广东连州小龙龙

心跳一角

MOBILE Zone

游戏立方·移动通信游戏园地

Mobile Zone 这个栏目一直在不断变化，希望能为大家带来一些实惠的东西（笑）。经过一段时间的策划，下期Mobile Zone中将有全新节目登场——UCG互动短信俱乐部，我们同空中网合作推出这项服务，也是应部分读者的提议，力图更快捷、更方便地与广大读者互动起来。各位读者从下期开始可以通过手机短信息的形式参加UCG互动短信俱乐部，参与游戏排行榜、一句话评刊、定制游戏新闻、通过MMS多媒体彩信下载图片铃声……当然，还有将来我们计划推出的一些列特色短信产品与互动服务，敬请期待。在这里顺便提示一句，所有参与活动的读者都有机会获得特别的礼品哦。具体参与办法下期详细公布，请留意下期杂志的Mobile Zone栏目！

UCG互动短信俱乐部

下期开张！

游戏排行榜

想知道全国玩家中有多少人跟你的游戏选择相同吗？机会就在眼前！

- 适合所有支持中文短消息服务的GSM手机。
- 发送你当周正在玩的游戏名给我们，参加游戏排行。
- 每周游戏排行将会以特别形式在杂志上公布。

下期开通！

一句话评刊

写信太累？电子邮件太麻烦？现在你有办法快速表达自己的意见啦！

- 适合所有支持中文短消息服务的GSM手机。
- 发送你对任何栏目、版式的一句话评论给我们，帮助我们改进杂志制作。
- 我们会选出中肯的信息提供者刊登在“互动信箱”或“读编往来”栏目中。

下期开通！

游戏新闻

就是现在，游戏业发生了什么大事，你不想在第一时间知道吗？

- 适合所有支持中文短消息服务的GSM手机。
- 包月定制游戏新闻，业界大事第一时间知晓！
- 包月读者有机会参加短信俱乐部特别活动，参加每月大抽奖。

下期开通！

图片铃声

UCG小编倾情奉献的手机壁纸与铃声，张扬游戏个性，从此与众不同！

- 适合所有支持多媒体短信息的GSM彩屏手机。
- 包月或单条下载UCG提供的特色图片与铃声。我们提供丰富多样的图铃格式，适合绝大多数彩屏和弦手机用户。
- 包月读者有机会参加短信俱乐部特别活动，参加每月大抽奖。

近期开通！

所有栏目均有特别奖品赠送！

游戏机 TV GAME　空中网

今后的Mobile Zone栏目将会更贴近读者需求，除UCG互动短信俱乐部以外，每月的两期杂志将划分开：前一期为读者推荐一款手机（价位会尽可能贴近读者的购买力，当然也会出现一两款比较昂贵的机器），后一期则介绍这款手机的相关FAQ。这个做法也是应部分读者的要求，将从下期开始运行。

www.plumbook.cn

SOUL的秘密花园

本期关键词：美日有别

这次为大家奉上平常比较少有机会在杂志上露面的日式游戏的美版封面。看完后大家也千万不要以为封面就一定是美版的好看，其实这里的封面是经过SOUL挑选的，美版封面难看的也多了去……

《铁骑大战》的美版封面，注意美版的标题不太一样。封面上的铁皮显然是实物的照片，给人感觉非常硬派，还有上面的铁骑标志也很酷。

《生化危机 逃出生天》美版封面，美版很快将于3月底发售了。封面相当漂亮啊，枪上的反光是个什么东西，你注意到了吗？不要吓一跳……

《任天堂全明星大乱斗DX》的美版封面。原来任天堂也有T级（推荐玩家年龄13岁以上）的作品喔，难得。虽是T级，卖得还是疯啊，美国已经超过200万了！

KONAMI的《胜利足球十一人》近年也开始在美国上市，比如上面的最新作《WE7 国际版》。不过美国人实在是对足球不够感冒，上作《WE6》在美国只卖了近6万。

《机动战士高达 相会在宇宙》。看得出，很多美版封面都喜欢华丽派作风。这个华丽的封面就尽显高达的美感。不过高达动画不能在美国大红，可惜。

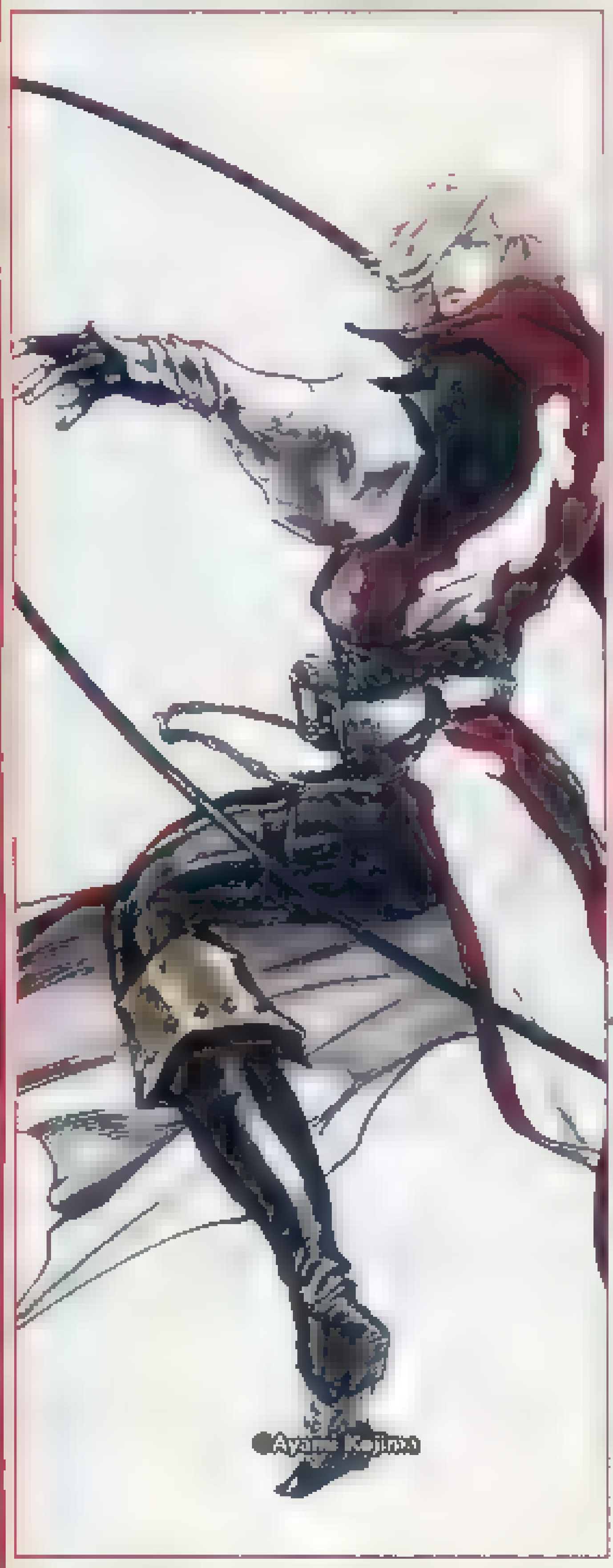
《最终幻想X》美版封面。封面用图是至今看起来仍经典得不行的野村哲也的CG插画。当初SOUL第一眼看到这幅插画的时候，真的是被“电”到了。

《最终幻想X-2》在美国同样大获成功。封面上的三位女性插画虽然很早就公布，但以这样的方式组合在一起效果又不同了。注意右下角的公司名换了。

《崩溃》！咦？突然发现，这个封面制作的手法与前面的《生化危机 逃出生天》相似。作为NAMCO的一款FPS尝试作品，本作还是有不少亮点的。

《暗黑编年史》在美版发售的时候是以《黑云2》为名的。说起来，SOUL很期待LEVEL-5制作的《DQ VIII》啊。

《龙背上的骑兵》发售美版时就公布了新的CG插画，并用它作了封面。漂亮吧？有机会SOUL会放出另外几张该作的美版CG插画。



PS2《恶魔城》里昂的原画。果然还是小岛文美的一贯画风啊！这作《恶魔城》游戏可能并不是完美的，但小岛文美的插画却绝对是完美的！而游戏中对里昂那种飘逸的甩鞭动作的诠释也是完美的，这两点我相信没人会反对吧。

SOUL曾在去年的黄金眼中将PS2《恶魔城》评为10分，少数读者对此感到无法理解，其实SOUL一直都想和大家讨论这个问题，这次在《游戏 人》第六辑中SOUL终于有机会有时间更详细地阐述了自己的理由，有兴趣的读者不妨一看。

大多数当时玩过《MGS》的玩家都不会忘记这个场面吧？当时以PS的机能竟然就能把[illegible]真实地表现了出来！这幅新川的“插画式漫画”也很有味道。嗯，想看到更多有味道的《MGS》？关注我们即将推出的《潜龙谍影 历史》。(\^0^/)

文：多边形　特别协力：GOUKI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

攻略透解
Guide Through

潜龙谍影 孪蛇	KONAMI, Silicon Knights	ACT
NGC	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES　2004年3月11日	日版
	无对应周边	推荐玩家年龄 15岁以上

经过一个漫长的冬季后，这款被誉为"小岛秀夫的灵魂＋北村龙平的骨骼＋宫本茂的肉体"组合起来的"《潜龙谍影》系列"最强作——《潜龙谍影 孪蛇》终于在NGC上发售了。虽然本作并非由"小岛组"操刀开发，但是由于有着小岛秀夫对游戏品质的亲自监督和著名导演北村龙平对过场动画的亲自指导，其素质无疑是不容怀疑的。而完全重新制作的音乐更是让本作有着几近完美的表现。下面就让我们进入这个号称"超越MGS的MGS"的世界，重新感受一下Solid Snake这名神一般的战士在NGC上的传奇之旅吧。

基本操作

NGC键位	功能	PS2键位
左摇杆	移动／移动视点（主视点时）	左摇杆
C摇杆	贴墙时移动视角方向	右摇杆
开始键	＋A键进入CODEC模式／＋B键暂停游戏	选择键，开始键
L键	重按弹出道具选择菜单，用十字键选择装备 轻按快速装备／卸下道具	L2键
R键	重按弹出武器选择菜单，用十字键选择装备 轻按快速装备／卸下武器	R2键
A键	使用武器射击／贴近敌人可以摔投或绞首	□键
B键	拳打脚踢／贴墙时敲击墙壁／放大镜头	○键
X键	趴下／站立／缩小镜头	×键
Y键	动作键（开门、悬挂等）	△键
Z键	按下进入主视点	R1键

这不是完完全全地克隆，而是实实在在地进化！

进化1 用主视点射击！

在游戏中，按下Z键就可进入主视点状态，玩家可以身临其境地观察周围的环境，用左摇杆控制上下左右任意观看。

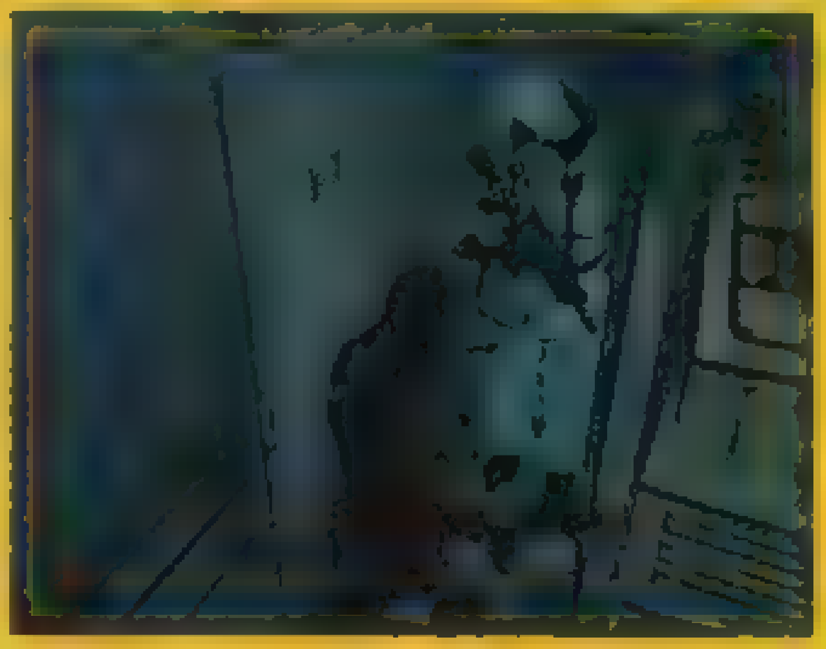
与PS版不一样的是，这次的主视点的作用非常之大，比如以前遇到监视摄像头，只能用电子干扰弹来对付，而这次可以利用主视点射击将其一举破坏，真正做到一劳永逸！另外，在对付敌兵时，可以通过射击他们的致命部位达到一击必杀的效果！

进化2 在战斗中锻炼！

在某些特定的地方，例如二楼栏杆处，按Y键可以翻出栏杆，悬挂在栏杆外来躲避敌人的搜索，这可是PS版所没有的技能哦。这里要注意"GRIP"力，一旦消耗完毕Snake就会掉下去，如果只是从二楼掉到一楼还好，万一脚下是万丈深渊就……

在这种状态下，可以使用方向键或者L、R键来向左或右移动，如果L键和R键同时按下可以做出引体向上的动作，做100次同样的动作可以让"GRIP"力提升一个级别，最多可以升级到LEVEL 3。（也就是引体向上200次……）

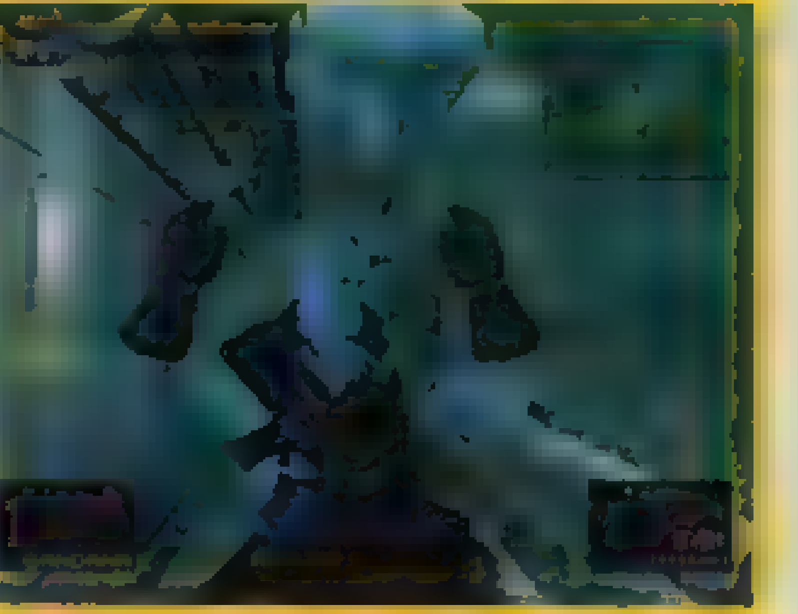
进化3 不要让敌人发现尸体！



击晕或者击倒敌兵后，他的尸体不会马上消失，如果被其他巡逻的敌兵发现就会立刻拉响警报，所以要随时清理"作案"现场。在不装备武器的情况下，走到敌兵尸体上，按A键就可以抱起尸体，迅速将其隐藏到暗处或者拖到衣柜里面，就不会被其他人发现了。

在抱着尸体的时候，摇动摇杆晃动一下尸体，然后再放开，有可能会从尸体上掉下某些有用的道具，例如弹药、军粮等，要注意搜集。

进化4 不许动！举起手来！



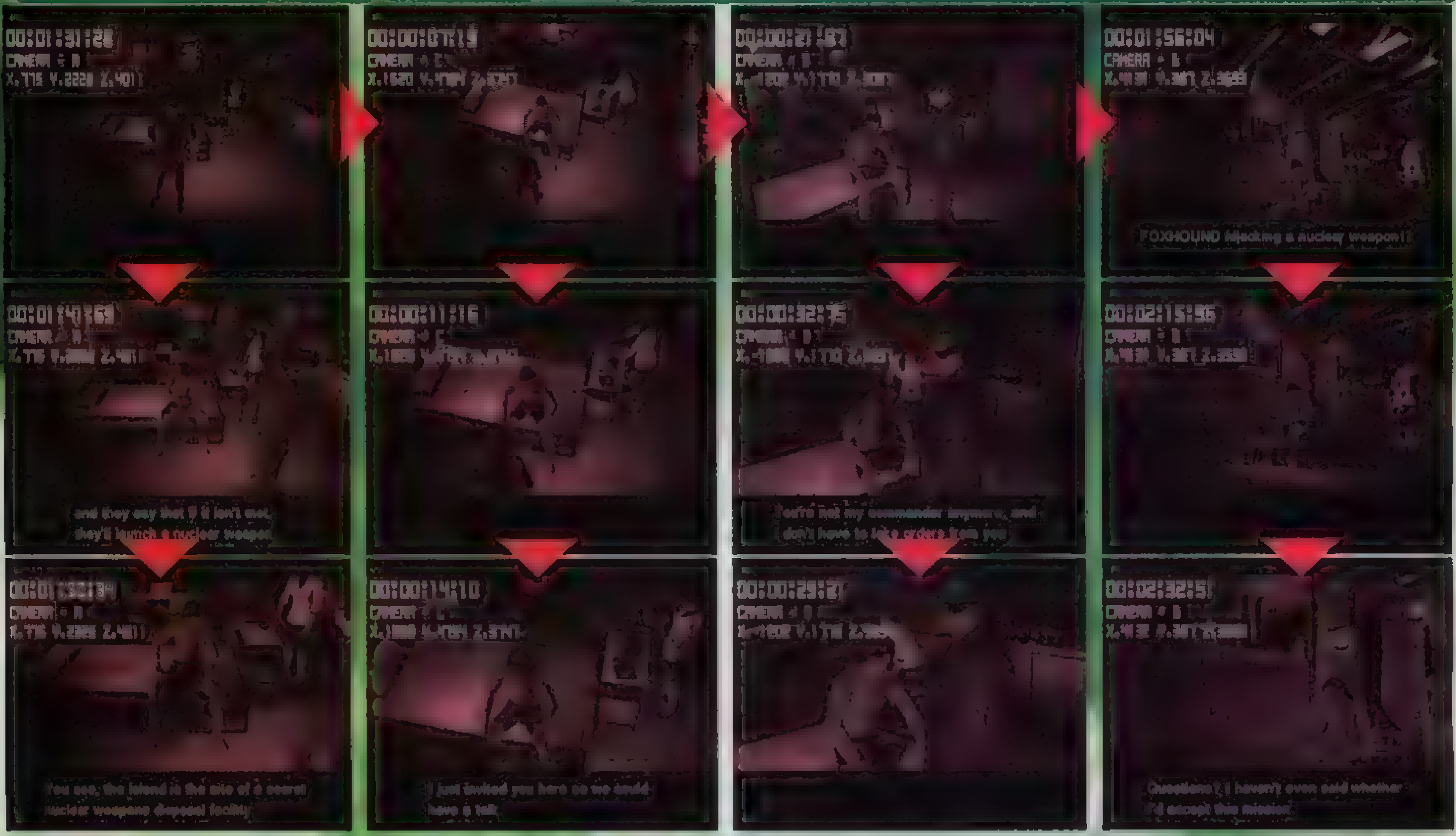
蹑手蹑脚地走到敌人身后，用主视点按A键举枪（建议使用SOCOM或者M9之类的武器），Snake会令敌兵"FREEZE"，在这种状态下，除了"EXTREME"难度以外，你可以任意蹂躏敌兵了，不过要注意的是千万不要在他面前卸下武器，否则他会立刻反击。（"EXTREME"难度在一定时间后敌兵会做出反应。）

在敌人举手的时候，用武器瞄准他的头部、胸部或者裆部，他会吓得发抖，然后就会从身上"抖"出狗牌和道具什么的。大家可以仔细观赏一下敌兵的"扭臀舞"。（笑）

©1987,2004 KONAMI & KONAMI Computer Entertainment Japan,B.All Rights Reserved.

完全重制的任务简报！

要想了解这个游戏故事的来龙去脉，例如Snake为什么会参与这个任务？已经退休的Roy Campbell又是如何卷入这次事件的？Snake的主要任务是什么？这些疑问都可以在“任务简报”（BRIEFING FILES）里得到解答。在PS版里，“任务简报”是通过许多连续的静态图片和真人配音来表现的，而在这次的NGC版里，我们惊奇地发现这个原本形同鸡肋的“任务简报”被完完全全地重新制作过了！不但完全用即时演算的动画来表现，并且其要素也丰富许多，场景虽然只在关押Snake的病房里，但是有4个监视摄像头的镜头可以通过L R键来切换，并且可以任意缩放。我们不但可以看到只穿着短裤的Snake，并且这次是无发带版的，至于Naomi博士如何给Snake注射药物、Snake和Campbel如何发生争执的，都可以一网打尽！这里要提醒玩家注意的是一些有趣的小细节，比如直美博士在Snake背后捋袜子、Campbell忘记台词的表情等等都令人忍俊不禁。



让我们优雅地、华丽地潜入吧！

潜入系统

本作是一款以潜入要素为主的动作游戏，随时了解自己的潜入状态非常重要，在游戏画面的右上角，是玩家得以观察游戏情况的雷达，随着潜入状态的改变，雷达也有4种模式的变更，下面就让我们来看看这4种模式变更的关系。

在这4种模式变更时，背景音乐也会由缓至急发生变化，给人以十足的紧张感，不过光凭音乐的变化来判断模式的变更是不准确的。例如，当敌兵发现Snake的行踪时，虽然音乐会突然令人紧张起来，但是如果敌兵这时没有来得及招呼同伴就被Snake干掉的话，是不会进入危险模式的，音乐也会随之舒缓下来，这也是游戏中避免拉响警报的一个办法。

潜入模式（NORMAL）

绿色表示安全。这个模式也就是普通模式，能在雷达上看到自己所处的地形情况和敌兵的位置状态，为下一步行动做好准备。

警戒模式（CAUTION）

黄色表示警戒。当敌兵发现了某些可疑现象后，会招呼附近的同伴过来进行搜索行动。雷达上出现“CAUTION”字样，敌兵的行动会更加迅速和积极。请隐藏好自己。

危险模式（ALERT）

红色表示危险。在Snake被发现后，敌兵会立刻通过无线电呼叫攻击小队来支援。而雷达这个时候会失效，请赶紧夺路而逃吧！

回避模式（EVASION）

在危险模式中，如果在一定时间内敌兵没有发现Snake的踪迹，便会转入回避模式。这个模式基本是综合了警戒和危险两个模式的特性，无法看到雷达，而且敌兵的行动也同样积极主动。

剧情动画同样可以任意缩放！

与2代作品一样，本作的过场动画采用的也是即时演算方式，加上北村龙平大师的亲自指导监督，这次的过场动画几乎已经超越了电影效果！而借助游戏引擎的强大功能，玩家可以在观看动画时任意对画面进行放大和缩小，方法就是利用R键，由于支持压感的缘故，放大缩小的程度可以让玩家自行掌握，令电影大师的卓越手笔事无巨细尽收眼底！

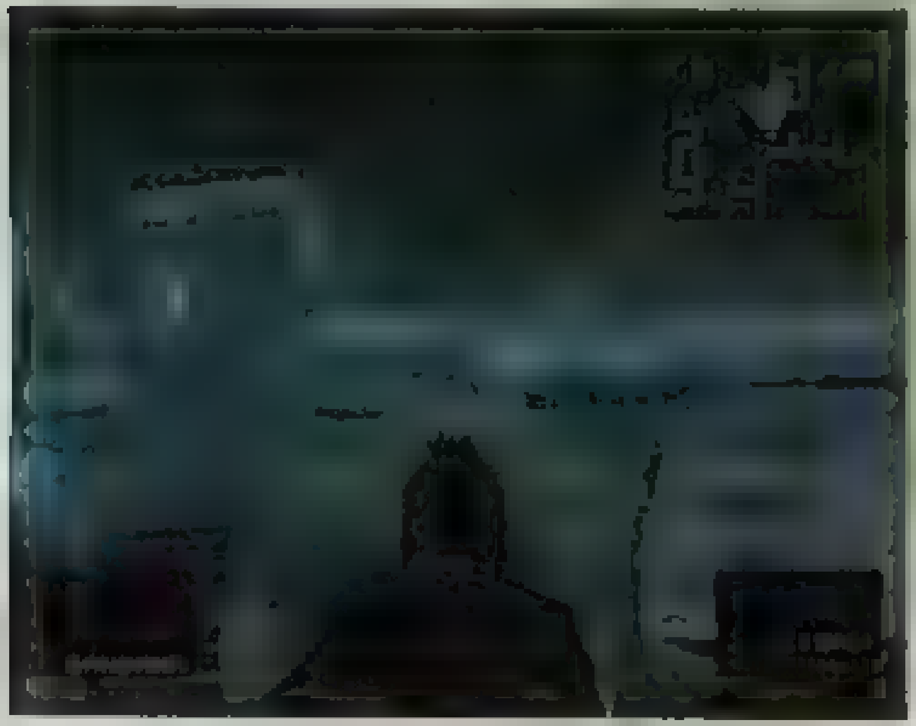
流程攻略

以下流程攻略以“NORMAL”难度为准。在开始攻略之前，建议玩家仔细看完“任务简报”，以便对整个故事的来龙去脉有个大致的了解。另由于本作的剧情相对于PS版来说没有丝毫变更，所以本次攻略就以介绍流程及BOSS战为主。

从地下船坞上岸后，在等待电梯的时候，可以熟悉一下游戏的操作，并顺便清理掉巡逻的敌兵，在4个角落分别有数个军粮，左上角衣柜里可以拿到M9麻醉手枪，在水下还可以找到人体感知器，装备后当敌人靠近时手柄会震动。注意当电梯到达后会顺带一名敌兵下来，不要被他发现了。

▲注意隐藏尸体。

乘坐电梯来到基地外的直升飞机场，这里大雪纷飞，如果在雪地上留下脚印会引起敌兵注意。中间停机坪上有电子干扰弹，暂时先不管它。广场左侧房间内可以拿到眩晕弹，停机坪前的卡车内可以拿到SOCOM手枪，先用M9让广场一楼两名敌兵和二楼一名巡逻敌兵睡一下（用主视点在远处射击），然后用SOCOM将探照灯击破，顺便将左侧敌兵头顶的监视摄像头和右侧上楼梯处的监视摄像头击坏，便可以大摇大摆地拿走停机坪的电子干扰弹了。虽然一楼的地下通风通道也可以去到战车格纳库，但是在这里，我们选择从二楼中间的地下通风通道前进。



▲两处的探照灯都可以击破。

从通道一直向前，来到战车格纳库的二楼，注意这里与PS版不一样的是，在二楼跑动会引起地板发出响声而令一楼的敌兵上来查看，建议先用M9让它们休息一下。二楼右侧的房间内可以找到写真集和红外线探测仪，注意房间内有监视摄像头。从一楼的电梯下到B1的独房。

来到独房后，由于没有钥匙卡，房间都不可以进入，只能从尽头处的楼梯上到通风管道，从管道爬到DARPA局长的牢房便会发生剧情。全部剧情过后，便发生与守卫士兵的强制战斗。

BOSS战略1 将他们堵在门口！

起初的三名士兵，梅莉尔是不会开枪射击的，所以要尽快击倒它们，然后跑到门口的左侧或右侧，等下一拨士兵冲进来后可以将他们堵在门口消灭，而且这个时候梅莉尔也会开枪协助你，注意杀死敌兵后会掉出各种装备和弹药。途中会有士兵往房内扔炸弹或者眩晕弹，可以跑到牢房内躲避。大约坚持数批敌兵后战斗结束。

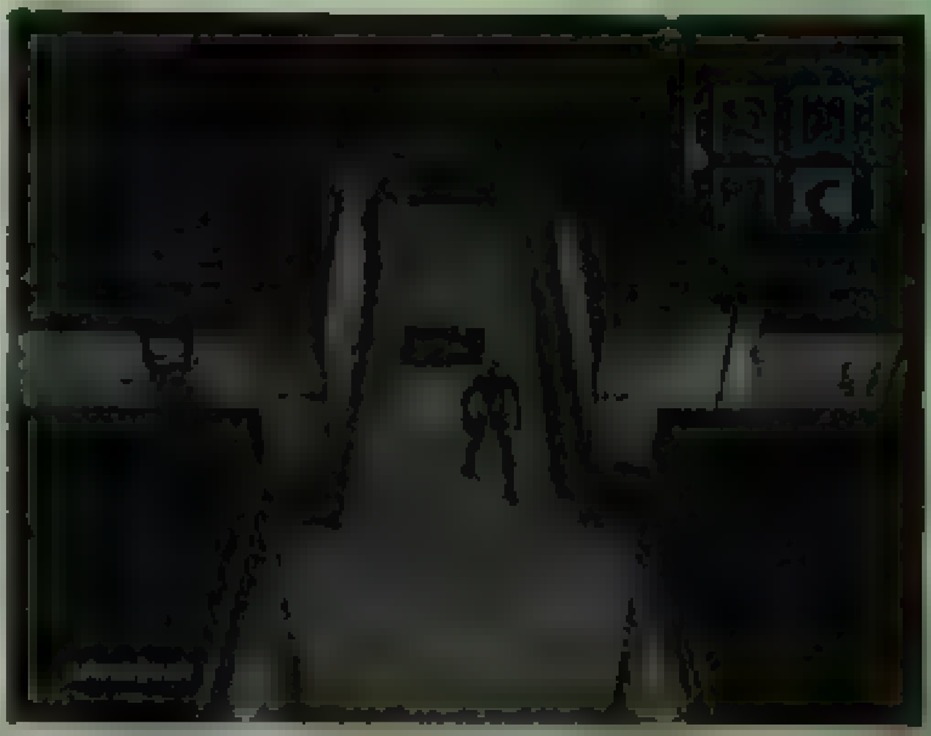
◀徒手可以将他们打倒。

BOSS战略2 一颗子弹消灭一个敌人！

由于这次加入了主视点射击，那么一切都好办了许多。以前在PS版的时候，虽然也可以使用武器射击，但是每次杀死一名敌兵大概需要3发子弹，所以会十分浪费。而这次可以利用主视点对敌兵的头部射击，真正做到“一颗子弹消灭一个敌人”，大大提高了战斗效率，不过这样做对玩家的射击技术是有一定要求的。注意利用敌兵掉落的道具补充弹药。

◀对准要害部位射击。

战斗结束后发生剧情，之后乘坐电梯来到B2的武器库，先在中间的房间内找到C4炸弹，这里有两点和PS版是一模一样的：1.某些地板会松动，踩上去之后要立刻离开（会听到声音及感受到手柄的震动），否则万劫不复；2.用C4炸开那些颜色不同的墙壁就会找到通道，相信老玩家已经背熟了这些墙壁的方位吧？从炸开的通路来到囚禁贝克局长的房间，剧情过后便发生与OCELOT的BOSS战！



BOSS战略1 听音辨位！

首先贴住一根铁柱，OCELOT会在后方射出子弹，然后利用墙壁反弹来攻击，靠住铁柱的时候，每当听到OCELOT开枪的声音，就马上按X键蹲下避开折射过来的子弹，然后立刻站起来吸引他的下次攻击。由于左轮手枪每次只能填装6发子弹，所以当OCELOT射完子弹重新装弹的时候便是攻击的最佳时机，立刻跑到他站立的位置瞄准他的头部射击，之后再跑回铁柱躲避，反复数次便可以轻松获胜。

▶听到枪声就蹲下来。

BOSS战略2 蛇VS山猫！

这个战法是一种比较玩命的战法。因为众所周知，用主视点射击头部比射击其他部位所造成的损伤要大，所以我们在与OCELOT决斗时，就可以采用与之拼血的办法。先利用主视点瞄准他的头部，每次射击都可以造成很大的伤害，而OCELOT是不会对你的头部进行射击的，所以两相抵消，我们稍微占一点便宜，这里要注意的是用M9比SOCOM造成的损伤更大，所以建议玩家使用M9来攻击。不出几个回合就可以搞定他！

▶一定要命中头部。

从贝克局长嘴里得知梅莉尔的去向后，拿着2级钥匙卡从一旁的门出去，注意这时武器库里已经有巡逻兵在值守，可以在武器库里搜索一番，之后从电梯上到1楼的战车格纳库。上去后立刻与梅莉尔用CODEC联络（她的通信频率与PS版一样要在游戏包装盒背面找到），在等待她为你打开通往溪谷闸门的时候可以去二楼刚才无法进入的几个房间里找到一些装备，关键道具有地雷探测器和SOCOM消声器，然后再从闸门出去。闸门内有数道红外线，在以前的PS版里我们只能利用红外线移动的空隙来通过，而这次的NGC版就简单了许多，往红外线发射仪的左下角看，是不是有个绿色的闪光物体？用SOCOM击毁它就可以令红外线失效，这样就可以安全地通过闸门来到溪谷了。

来到大雪覆盖的溪谷，装备红外探测仪可以看到地上的指向性地雷，用爬的办法就可以安全通过并顺便回收。之后就遇到RAVEN驾驶的M1坦克，随即展开与之的BOSS战！

BOSS战略 近身肉搏!

M1坦克最具威力的攻击方式就是它那百发百中的火炮了，要抑制它的办法只有一个，就是想办法靠近它，离得越近越好，当然也要注意不要被它辗到了。先扔一颗电子干扰弹，让它的雷达失去效力，趁此机会跑到它身边，往车顶上扔手雷，最好能扔到驾驶小兵的怀里。注意要躲避机枪的射击，也可以往它的履带上扔手雷，炸坏履带后可以降低它的移动速度。炸死两名敌兵后就胜利了，附近有弹药可以补充。

▶不要被机枪扫到。

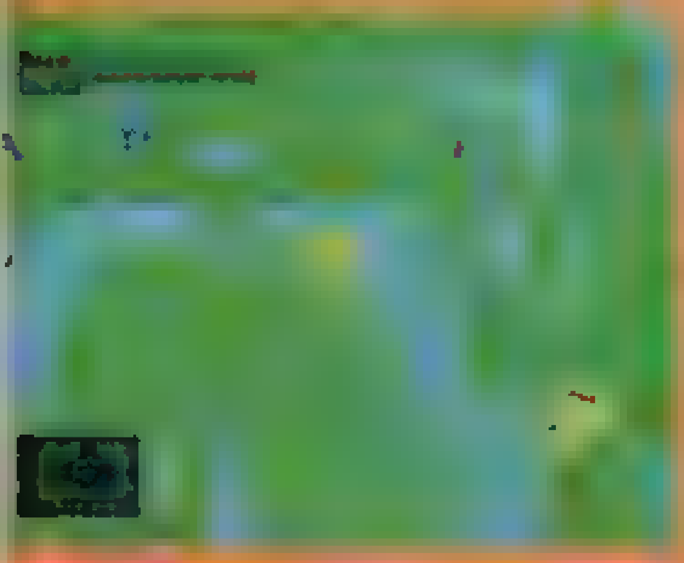
BOSS战略4 蛇VS战车!

M1坦克不是自动坦克，那么自然就是有人在驾驶了，所以这种战法就是将火力集中在驾驶坦克的小兵身上。这里需要大量的电子干扰弹，令火炮失去效力，然后跑到溪谷中央位置两处凸起的小坡上，用主视点射击坦克顶上的小兵头部，几发子弹就可以消灭一名敌兵。这种战法需要注意的就是随时保持电子干扰弹的效果，并留意小兵会用机枪进行还击。

▶注意保持电子干扰弹的效果。

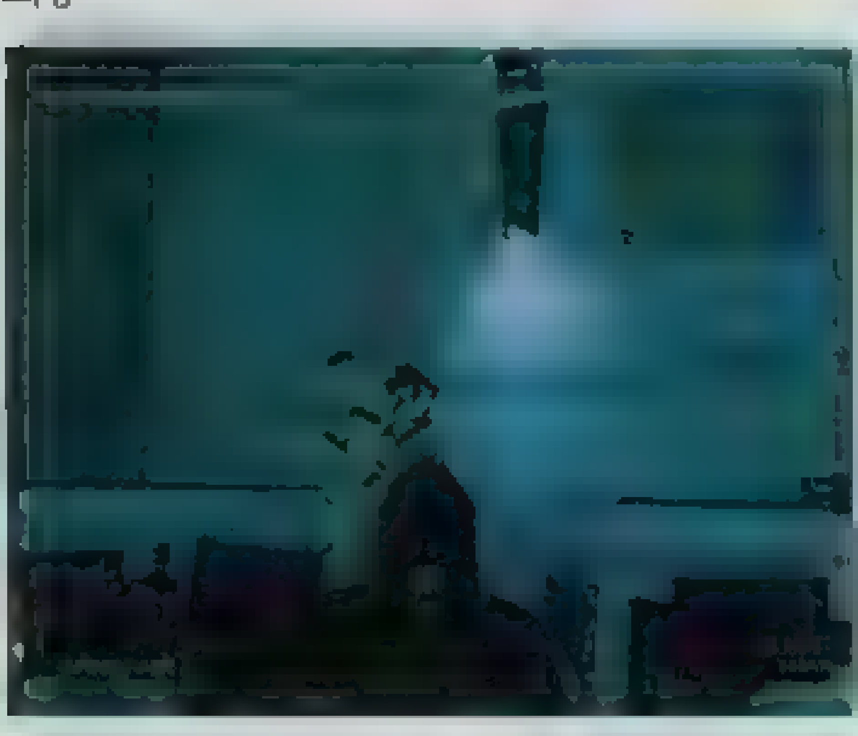
进入核保存栋1楼后，在左侧通路上可以拿到一个军粮，然后从闸门的下方爬进去，由于这里存放着危险武器，所以无法使用任何有杀伤力的武器，不过有了M9，就好办了许多，从二楼的电梯下到核保存栋B1，在房间内取得NIKITA导弹，再到核保存栋B2。这里的电力控制室充满了毒气，不宜久留，但是地板上被设置了电网，无法直接通过，不过刚刚拿到的NIKITA导弹帮了大忙，遥控它飞到左端的电力控制室炸毁控制装置，地板就可以行走了。之后跑到右端的房间里，发生剧情。穿过堆满尸体的通道，进入实验室后遇到忍者灰狐。

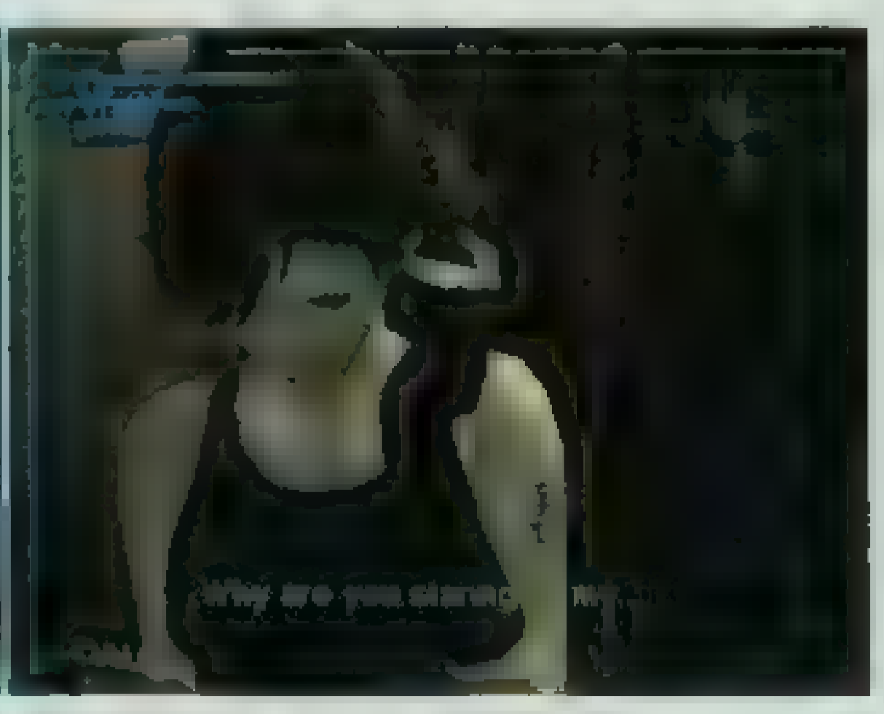
BOSS战略 只有傻瓜才把性命交给武器!


▲红外探测仪让忍者无处躲藏。

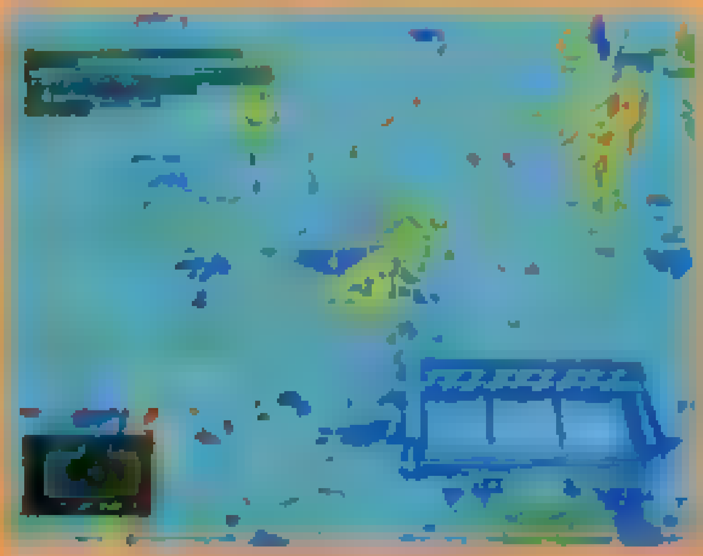
这一战是不需要武器的，因为忍者的刀可以弹开所有子弹，所以只能用赤手空拳地与他格斗。前期的格斗较为简单，他会主动寻找你，等他过来时攻击即可；中期的时候他会隐身让你去寻找，装备红外探测仪就可以让他原形毕露；后期他会利用瞬间移动来攻击你，可以引诱他出招，趁其攻击硬直的时候再反击。不过这里也有一个比较简单的方法，要记住电子干扰弹在任何时候对他都有效，可以让他行动不能，如果手头弹药充裕的话不妨多多使用。

战斗后从OTACON那里了解到REX的一些事情，之后原路返回，在充满毒气的电力控制室左侧的房间内可以找到夜视仪，然后从电梯回到核保存栋B1，由于梅莉尔已经装扮成敌兵，想分辨出她有一个笨办法，用M9将所有敌兵击晕，而梅莉尔装扮的那个会立刻醒过来，跑过去让她发现，然后跟随她跑到女厕所。剧情过后和她一起来到所长室，随之展开与心理螳螂的战斗。


▲射击这两个玩偶有特殊效果。


▲用主视点盯着梅莉尔她会害羞。

BOSS战略 蛇VS螳螂!


▲趴下可以避开大部攻击。

与心理螳螂的战斗是比较麻烦的，首先，任何武器对他来说几乎都是无效的，因为他能读到你的心。所以你的攻击方式他了如指掌，还不如用拳打脚踢来得实在；其次，同PS版一样，如果发现对他攻击无效的情况，就说明他已经读到你的心了，避免这种情况发生的惟一办法就是更换手柄插口，而且游戏中如果出现黑屏时，也要用这个方法来消除，比起PS来，NGC有四个手柄插口，大家换手柄的动作要快……

▲恐怖的面庞下隐藏着悲哀。

由于心理螳螂在空中移动的速度很快，且会召唤各种物体来攻击，躲避这些攻击的办法就是趴在地上，不过他有一种火球攻击是无法用这个办法避开的，看到火球飞过来就赶紧逃吧。建议玩家在这里装备上红外探测仪，这样可以清晰地看到他在空中的方位，便于攻击。在后期，他会控制梅莉尔来攻击，只需用M9将其击晕即可。此战需要的是耐心，要慢慢与之周旋，切不可操之过急。

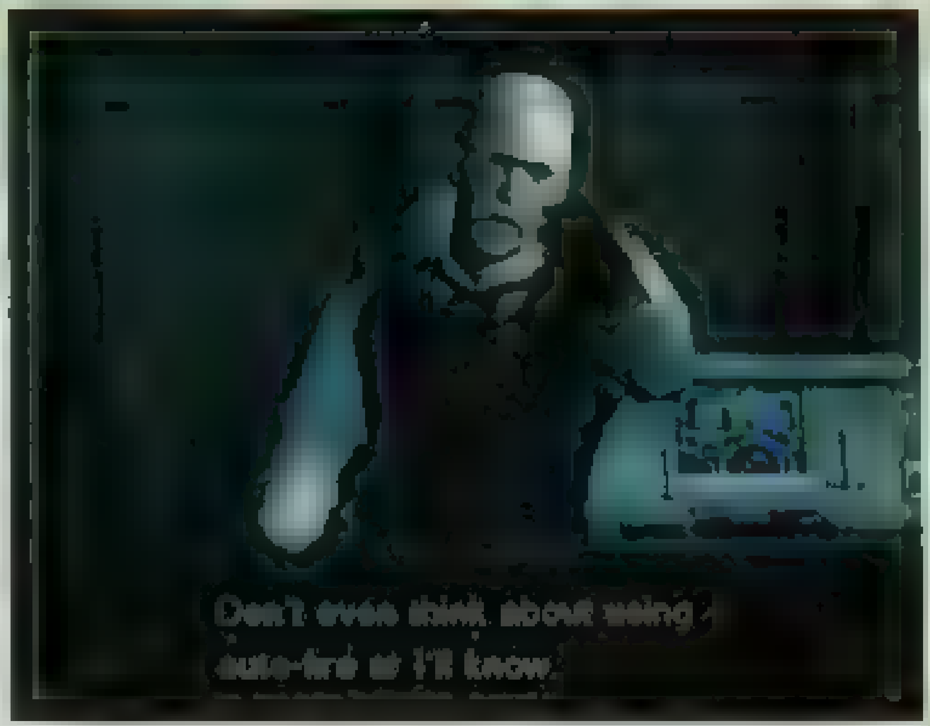
干掉心理螳螂后，跟着梅莉尔穿过洞穴来到地下通道，结果遭到了Sniper Wolf的伏击，Snake不得不返回到核保存栋B1去取狙击麻醉枪，如果回到战车格纳库下的武器库可以拿到狙击步枪，之后返回到地下通道与Sniper Wolf决一死战!

BOSS战略 狙击对狙击!

和Wolf的战斗没什么诀窍可言，一是要快，快速地找到她的位置；二是要准，准确地命中她。如果能命中她的头部会造成更大的伤害，注意在射击前服用镇静剂可以防止手发抖，四周有弹药和镇静剂可以补充。

◀不要让她有可乘之机。

战斗结束后跑到通道尽头入口处发生剧情。Snake不幸被捕。



▲这是左轮对着玩家说的："别想用连发手柄。

在接受OCELOT的拷问时，是整个游戏最大的分支点，如果能够经受住电刑（不停按A键），那么最终就和梅莉尔一同脱逃，如果经受不住（按START＋A键投降），那么最终就和OTACON博士一同脱逃，在这里我们选择前者。（这里最好提前存档，因为万一被电击致死是不能CONTINUE的。）

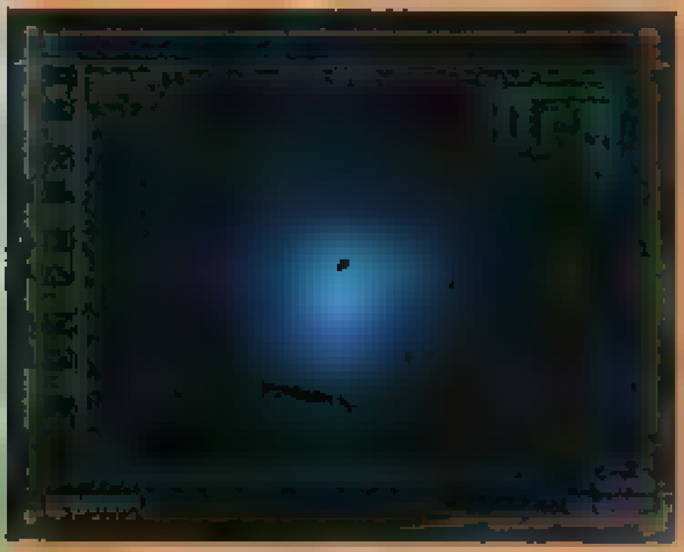
经过两次电刑后，OTACON会来到牢房看望Snake，可以得到番茄酱和6级钥匙卡。躺在地上使用番茄酱装死来引诱看守进来，把他击晕后就可以从医疗室出去了。（如果前面选择投降的话，这里会是忍者来帮你解围。）出去之后发现自己原来被关在独房里，又得走一大段路来到刚才被捕的门前，进门后提示更换游戏盘。（比PS版提前了。）

▲眩晕弹是突破的最好武器。

进入通信大楼A栋后，不慎触碰了红外线装置，引来了大批敌兵，只得向楼上逃去。这一段如果硬拼不是上策，用手中的眩晕手雷令敌兵失去战斗力，然后趁机向上跑才是良策。一直跑到最顶端从楼梯上到屋顶。到屋顶后又遇到Liquid

Snake开着直升机来追击，只得又用绳子从另一端荡下去，落地之后先清除掉对面的三名狙击手，就可以进入通信大楼B栋，却发现上下楼梯皆被阻断，而电梯也无法使用，正在心烦之时，遇到了OTACON，他答应帮助Snake修好电梯，在等待他维修的时候向上来到屋顶，(注意途中的自动机关枪）展开和Liquid的战斗！

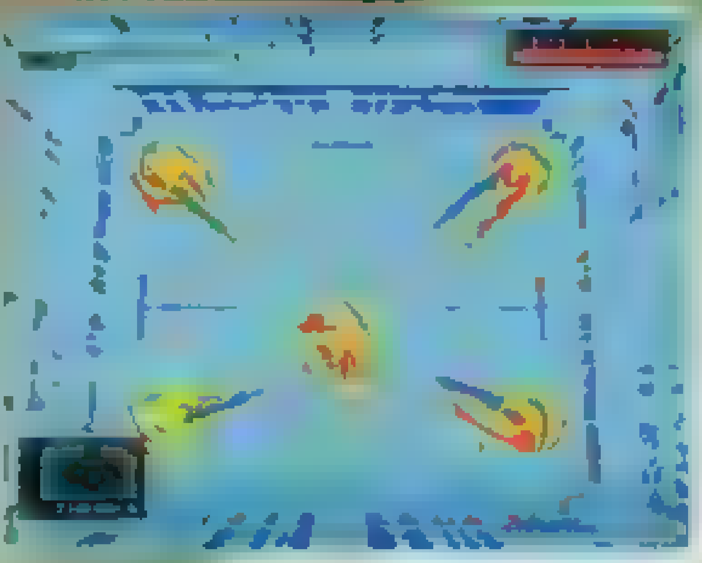
BOSS战略 蛇VS天空蜂！



▲锁定后再发射。

此战最重要的就是节约每一发炮弹，直升机的动作很灵活，要用毒刺导弹锁定后再攻击才能命中。直升机会忽上忽下忽左忽右地移动，要密切留意它的动向，同时还要注意躲避它射出的机枪子弹。每隔一定时间它还会发射导弹来攻击，导弹飞得越近，警笛声就会越来越急促，这时千万不要站在原地不动，最好找一个安全的障碍物将自己掩蔽起来，但是不要以中间的油罐为掩护。

击败天空蜂之后，OTACON来电说电梯修好了，在乘坐电梯下楼的时候会遇到几名身着隐形迷彩的士兵来袭，不过对于Snake来说也就是小菜一碟，装备红外探测仪就可以看清他们的身位。除掉他们之后，电梯来到了一楼。再次与Sniper Wolf相遇。

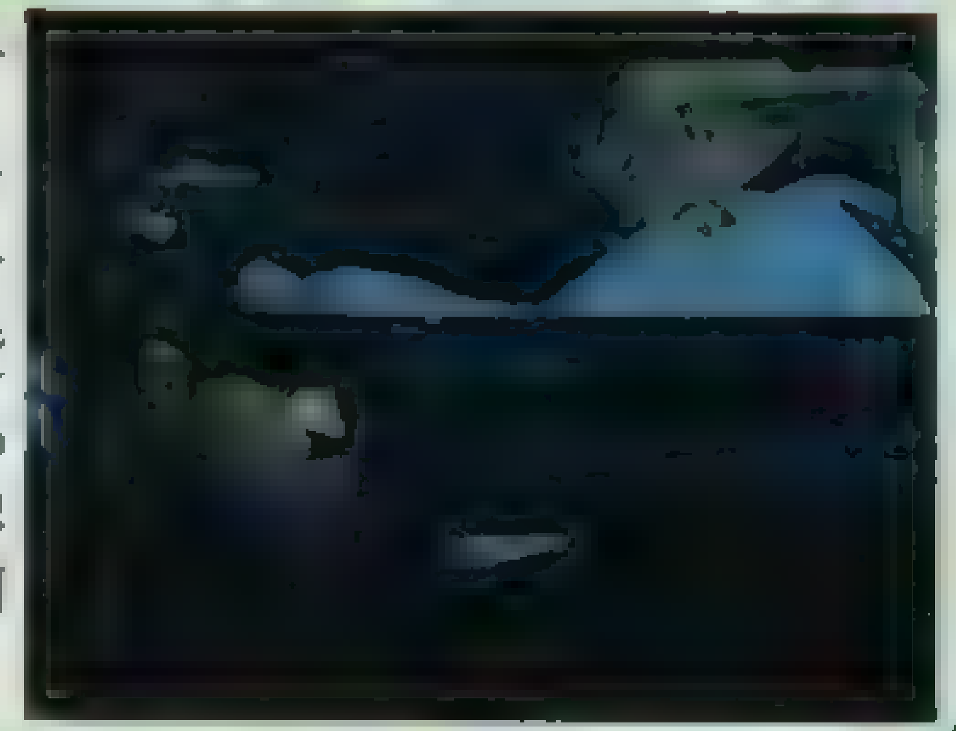


▶ 用红外探测仪让他们显形。

BOSS战略 蛇VS狼！

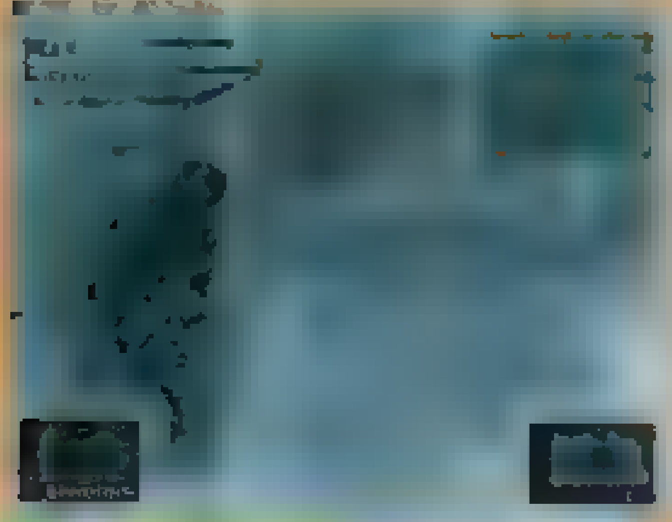
与第一战相同的是，这里同样需要精确地射击Wolf，所不同的是，由于她的活动场地更大，两者之间的距离更远，所以有时候很难找到她的方位。这里有个很方便的办法，那就是利用毒刺导弹来找到她的位置，然后再用狙击枪来瞄准射击，尽量要让她一颗子弹都无法射出，并用瞄准镜一直锁定她的活动，击败她只是时间问题。

击败她之后从她身后的门进入到熔矿炉，这里和PS版一样的是，那个移动的铁勾可以用毒刺导弹炸掉，这样从这边贴墙移动过去的时候就没有后顾之忧了。来到运载货梯后乘坐它下去，途中会遇到数名“天兵”的袭击，对于Snake来说也不是问题。再乘坐另一部货梯来到地下货仓，遇见老熟人RAVEN！



BOSS战略 诱敌深入！

这种战法与PS版相同，先观察好RAVEN的行动路线，然后在其必经之路上埋下C4炸弹，待其经过的时候引爆来伤害他。这种方法比较费时间，也可以采用故意让他发现引他过来的办法来让他落入你的陷阱。



◀要观察RAVEN的行动路线。

BOSS战略 蛇VS乌鸦！

与OCELOT一战一样，这里也可以采用主视点与他硬拼的办法，虽然他也和前者一样不会命中你的头部，不过他的命中率和攻击力要比OCE-LOT高许多，所以如果没有足够军粮的话还是不要轻易冒险，准确地命中其头部是能够快速解决战斗的方法。

◀射击头部比较划算。

击败RAVEN之后就可以通过地下货仓北来到存放Metal Gear Rex的地下基地，从右侧的两处楼梯上去，来到作战指挥室，剧情过后发现PAL卡掉到楼下了，只得返回到一楼，在左侧找到偷吃PAL卡的老鼠，打死它就可以取回PAL卡了。之后便和PS版一样，黄色的普通卡插在黄色电脑前，蓝色的卡要跑到地下货仓去制作，红色的卡要跑到熔矿炉去制作。将全部卡输入后就展开与Rex的最终决战了。

BOSS战略 蛇VS恐龙！

初次与Rex作战，首要目标是摧毁位于它右臂的雷达，攻击其他部位只能延缓它攻击的频率，并不能造成实质的伤害，所以不如将所有火力集中在雷达处。注意躲避它发射的导弹。

经过灰狐的剧情后，进入到与Rex的第二次战斗，由于雷达已经被灰狐毁坏，所以这次攻击的主要目标就是Liqiud的坐舱，不用做太多的考虑，一举将其击灭吧。注意这次它发射导弹的频率要比前次快许多。

◀击中雷达才能对它造成伤害。

◀将火力集中在座舱处。

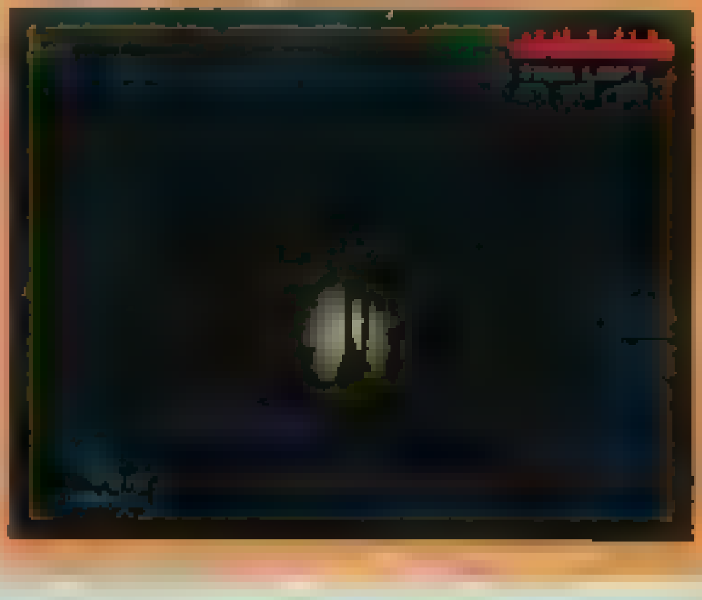
BOSS战略 蛇VS蛇！

毁坏了Rex之后，就要与Liquid展开肉搏了。这里没有任何武器和药品，而且有着时间限制，所以要速战速决。在攻击的时候，注意掌握好按键的节奏，最好不要出第三招的飞腿，那样会造成收招硬直而给Liquid可乘之机。

◀这里是没有任何补给的。

最终脱逃战 快速脱出！

这里就是游戏最后一段了，乘坐着吉普车，在前两个关卡处是击破油桶打开通路。在后段会遇到追赶上来的Liquid，他驾驶着吉普车向你撞来，将所有机枪子弹都宣泄在他身上吧。这里要注意的是用主视点更容易瞄准。



◀射击LIQUID就可以了。

到这里，整个游戏就结束了，请大家慢慢地欣赏结局吧！有关本作更多的内容及影像，请关注即将出版的《潜龙谍影 历史》一书。

文：纱迦

攻略透解 Guide Through

真·三国无双3 帝国 | KOEI/ω-FORCE | S·ACT
PS2
真·三国无双3 Empires | 2004年3月18日 | 日版
对应硬盘、杜比定向逻辑Ⅱ、只对应DS2手柄 | 推荐玩家年龄 12岁以上

[illegible]本作[illegible]性质的作品，游戏的SLG[illegible]《三国志》比起来也远远[illegible]对于[illegible]动作游戏来说[illegible]性作品中，我们也[illegible]新作推出时[illegible]理去揣测这个系列到底能[illegible]FORCE的创意似乎是永远也用不完的[illegible]《真·三国无双》系列，也是到2代才大[illegible]起来的，让我们一起期待本作的续篇吧！

基本操作

游戏的基本操作和《真·三国无双3》完全一样，为照顾新手，还是进行一下简单的解说吧！

战斗时

START	暂停／打开情报画面／跳过动画
□	普通攻击，最多6段，中途可用△追加
△	蓄气攻击（可空中）
○	无双攻击，可按住不放持续攻击
×	跳跃、上下马
L1	防御，只能防御正面的攻击
L2	是否表示敌人的姓名和体力
R1	按住进入射箭画面，有□、△、○3种攻击
R2	切换地图表示方式
R3	报名，可以破坏防御

内政时

[illegible]	决定
[illegible]	取消
△	打开情报画面
L1 L2	切换情报窗口

游戏概述

进入标题画面后，会有5个选项，这5个选项包含了游戏的一切内容。

争霸モード：游戏的主要模式，也是本文重点介绍的对象，只能单打。

竞斗モード：与友人和电脑对战的模式，可以双打。

ビジュアルデータベース：视听资料库，里面收录了大量系列相关资料。

キャラクターエディット：创造或修改新武将。

オプション：更改游戏设定。

除了在オプション中保存进度外，只有在争霸模式中才能保存进度，同时最多可以保存3个进度。在内政执行画面中按△键就可以看到保存进度的选项。在争霸模式的战斗中同样可以保存，而且这个进度和正常进度一样，可以反复读取。在有战斗中断记录的情况下，玩家还是可以自由进行其他模式。

本作可以与《真·三国无双3 猛将传》的记录联动。当1P记忆卡插槽中的记忆卡里有《真·三国无双3 猛将传》的记录，而没有本作记录时，就可以生成一个与《真·三国无双3 猛将传》联动后的记录。联动后可继承的东西不多，只有ギャラリー里的1～126号图片和之前所创造的新武将。

视听资料库

视听资料库（ビジュアルデータベース）大概是本作最吸引人的地方了。这里面收录了大量的资料，可谓“凡所应有，无所不有”。不过这些资料并不是一出来就有的，部分需要与《真·三国无双3 猛将传》联动，还有部分需要玩家在争霸模式中满足特定条件才会出现。

原画：在争霸模式中通关后，在ギャラリー中就会开启通关时玩家麾下武将的原画。各种马匹的原画需要在争霸模式中得到相应的镫后通关，而最后的全家福照片则需要对应势力通关后才会出现。

“战中”语音：在武将名鉴中可以听武将的台词，不过“战中”语音是无法听到的。玩家必须用魏、蜀、吴、他（任一势力）通关，才能听到该势力下的武将“战中”语音。注意必须是史实模式下通关才行。

结局：在争霸模式中通关后，在ギャラリー中就会出现结局编辑模式。玩家只要在史实模式下满足各种条件后通关，结局编辑模式中的选项会越来越多。

©2004 KOEI Co.,Ltd.

争霸模式开始！

争霸模式是本作的重头戏，现在就为大家介绍一下。

进入争霸模式，首先要决定的是剧本的设定，剧本分为演义和假想两种，玩过光荣“《三国志》系列”的玩家一定不会陌生。

选择“演义”的话，各势力的初期配置将仿照《三国演义》，未登场武将也会按史实在特定时间和特定地点出现，游戏过程中也会发生各种各样的历史事件。“演义”中可以选择的君主有马腾、董卓、张角、公孙瓒、袁绍、刘备、陶谦、曹操、刘繇、刘表、袁术、孙坚、刘璋、孟获。指向空白城池的话还可以将新武将定为君主，电脑会随机指派两人作为你的副将，这两名副将多半为“大众脸”式的普通武将，但也有可能出现知名武将。

选择“假想”的话，玩家可以选择任意一位武将（含新武将）为君主，电脑会随机指派两人作为你的副将。而其他势力的配置情况完全是随机的。

选定势力之后，争霸模式就正式开始了！

争霸模式的目标

玩家的最终目的是要统一全国。当玩家占领全部24个地区后，就算通关。只要攻下君主所在的地区，就可以一举灭掉该势力，这是加快统一进程的不二法门。玩家如果战败的话并不会GAME OVER，只是会随机损失手下一名武将。只有当玩家的地盘全部失守后才算GAME OVER。另外游戏的时间上限是100回合。如果超过100回合还未通关的话，也算GAME OVER。

内政实行

争霸模式每回合分为通报结果→内政实行→战斗准备3个过程。

每回合开始时都会通报结果，主要包括玩家上一回合的收入、道具的生产状况和与盟友的同盟期限。之后就会正式进入内政画面。每回合我方最多会有4名武将提出自己的提案，每名武将都会提出2个提案。玩家可以从中选择1名武将的提案执行，如果都不满意的话可以选择最下方的选项，什么提案都不执行就进入战斗准备画面。

每名武将都会提出2个提案，选择之后2个提案都会执行，不能只执行其中的一个。绝大部分提案都需要花掉一定的资金，在决定之前可以按△键进入情报画面查看各种资料后再作定夺，存档也是在情报画面中进行的。执行提案所花费的资金数会在提案下方标明，如果资金不足的话不能执行。结果在提案中已经很详细地说明了，选择之后的成功率是100%，觉得好的话尽管选就是了。

资金的来源主要依靠于每回合的固定收入，其值等于固定值（约1000）+地域收入，疆土越广地域收入越多。另外执行某些提案也可以带来收入，不过一般都不多。倒是帮着盟友一起进攻或防御可以拿到不少收入。

需要说明的是，每回合提出提案的角色、角色提出的提案统统都是随机的，只要你有耐心，可以通过反复存档、读档来等到你想要的提案，不过这样做会很累的……

战斗准备

内政实行完之后就会进入战斗准备画面。首先玩家要决定战斗方针，一个回合最多只能执行一个方针。此画面中按△键可以观看情报，还可以改变将军和准将军的配置。盟友提出援助要求时，可以选择同盟国共斗或同盟国救援。受到其他势力攻击时，会出现防卫战选项。玩家的辖区可以最多经受一次攻击，如果受到攻击不去防卫的话，本回合该地区不会沦陷，但下一回合再受到攻击而不去救援的话就会失守。如果挺过下一回合，则又可以再经受一次攻击。

决定战斗方针后就要选择战斗地区，之后就是编成军团。一场战斗最多可以派出3名将军、3名准将军，其中第一位将军便是玩家要在此场战斗中操作的角色。之后就是道具装备画面。全部选定之后，战斗就开始了。如果不想打仗的话，可以在战斗方针决定画面中选择不发动战争，直接进入下一回合。

武将的成长

本作废除了系列以往RPG式的成长要素，改为单纯的升级制，升级之后角色的各项数据和带兵上限都会增加。而要想让角色升级，就要完成他们的个人目标。每位武将都有4个个人目标，玩家可以在武将资料中看到。只要完成武将的个人目标，该武将就会提升一级。此外也有令武将直接提升一级的提案，不过费用不低，而且此指令出现几率不高。

个人目标一般说来有以下10种，现分别解说一下：

个人目标	完成方法
武勋〇	该武将武勋值达到〇
献策〇回采择	采用〇次该武将的提案
勤续〇ターン	该武将加入我方后经过〇回合
支配地域〇	玩家占领的地域数达到〇个
大将军就任	该武将成为大将军
军师就任	该武将成为军师
势力善政	玩家实行善政到一定规模
势力恶政	玩家实行恶政到一定规模
收入〇	每回合收入达到〇
武器レベル〇	该武将的武器等级达到〇级

〇代表具体数值，善政、恶政详见后文。

武器的成长

这一次的武器成长系统既不同于2代，也不同于3代。大家可以看到，在前面的地图中有名剑锻冶、名枪锻冶、名棍锻冶、综合锻冶这些字样，这就代表占领该地后玩家麾下的武将可以提升武器等级——当然前提是这些项目已经建成了。名剑锻冶指刀剑系武器等级+2，名枪锻冶指长柄系武器等级+2，名棍锻冶指打击系武器等级+2，综合锻冶则是所有武器等级+1。

通过锻冶武将的武器最多可达10级。在武器达到10级的情况下，如果我方已经任命了大将军，那么在大将军出场的战斗中，我方全员的武器等级都会达到最大的11级！

装备道具的获得

本作同样废除了在战场上打出装备道具的设定，玩家可装备的道具得靠各地域生产出来。要想获得某种装备道具，首先玩家要占领出产这个道具的地域，然后在政略画面执行生产这种道具的提案，这样生产就开始了。不过刚刚开始生产的装备道具生产周期很长，要想缩短生产周期的话同样只能等缩短生产周期的提案出现后执行。

玩家在战斗中装备过的道具，在战斗结束后就会消失。在下一个道具被生产出来之前这种道具都会空缺。这就迫使玩家在装备道具时必须慎重考虑。

决胜于千里之外

据点制胜论

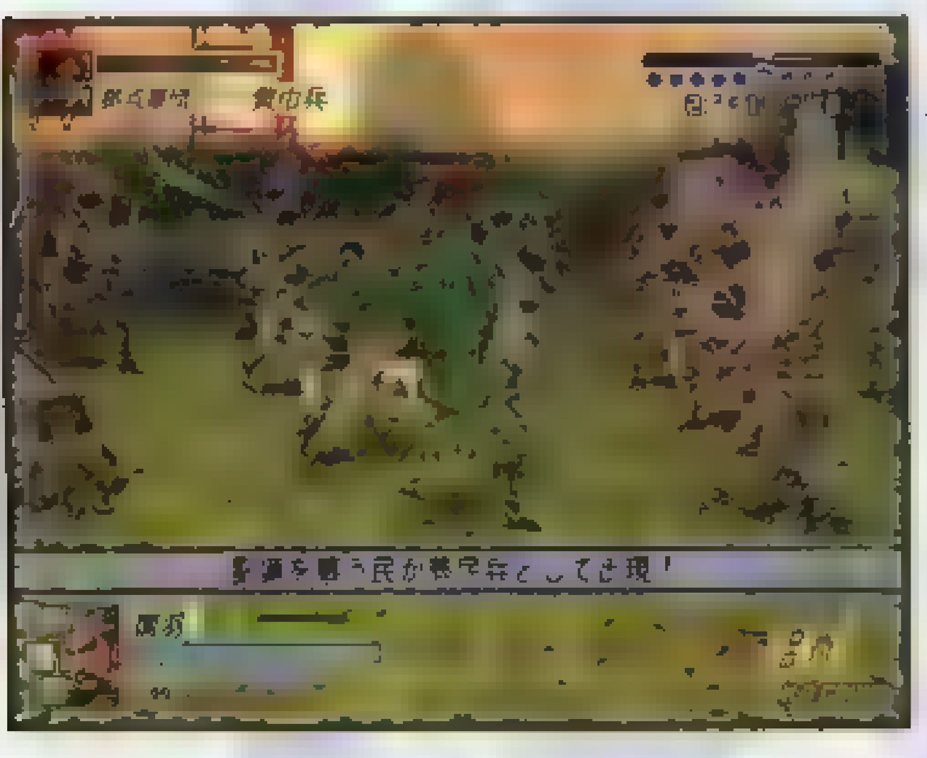
本作废除了系统一贯的士气制胜论，改为据点制胜论。这次的据点概念与之前的作品不同。游戏中每关的关卡设计是在地图上设置本阵及数个据点，本阵及连接据点一带以不同颜色表示势力范围，我方是蓝色，敌方是红色，灰色是中立地带。处于我方势力范围内的我军部队战斗力会增强，反之如据点不处在势力范围内时，兵士的战斗力会急速下降，而且无法补充兵力。保住我方的据点、孤立敌方的据点，这便是取胜的关键所在！

进攻战的胜利条件一般为敌本阵制压，即将敌本阵的据点击破即可。玩家大可一出来就冲到敌本阵将其击破过关，但这个方法只适用于前期，到了后期敌人据点补充兵力的速度极快，根本就不可能在孤立无援的情况下将其击破，只有步步为营才是硬道理。如果进攻的是敌人君主所在的地域，那么胜利条件就变为敌君主击破。不过敌君主一开始是不会出现的，一定要将敌本阵相邻的任一据点攻下后才能令其出现，说到底还是要打据点争夺战。防卫战的胜利条件比较简单，击败敌大将即可。这个时候倒是可以击破敌大将直接过关。

据点制胜论还是用图片说明比较直观。图中A、B、C、D、E、F、G为敌方据点，假设玩家攻下E、F，则据点G就会被孤立，此时即使放任不管，不久以后据点G也会被友军迅速击破——除非双方兵力实在相差太远。同样的道理，如果玩家攻下D、A、B、C，那么一下子就可以孤立E、F、G3个据点，取胜指日可待。

据点攻守战

在据点中战斗时，画面右上方会显示出该据点的战况。中间旗子的颜色表示这是何方据点，两侧的圆圈表示双方部队数。如我方部队尚存而敌方部队为零，则此据点落入我手。反之则此据点落入敌手。蓝色为我军，红色为敌军。基本上要把据点附近看得见的敌人全灭才能攻下这个据点。一个小窍门是尽量站在据点正中央杀敌，如果离据点太远的话容易将敌人都引到据点来，这样要想夺到据点的话就难了。



据点的另一好处在于，只要我方据点一段时间不受到攻击，据点中央道具台上就会出现回复道具。争霸模式的战斗中，除了可以在我方据点处获得回复道具外，只有打死敌将才能出现回复道具。

士气解说

虽然士气不再是决定胜负的关键因素，但同样是相当重要的，士气将直接影响到部队的攻击力。不过本作中士气的变化是随机的，在战斗开始后我方士气会慢慢上升，达到最高点后会维持一定时间，之后开始下降，降到基础值时稳定一段时间后又会上升。这个基础值的高低，则是和双方的兵力差有关。

此外击破军团长或是该军团被孤立后，士气会骤降至0。军团长使用战斗技能后，士气会立刻涨至最满。

武将的复归

本作中击败敌将后，敌将并不会从战场中消失，而是隔一段时间后再度出现，所以经常会出现一大帮敌将被击败后又会回来的情况，非常麻烦。要想彻底击败敌将，方法有3个：一是将其兵力降至0，不过游戏中敌将带兵数动辄多达四五千人，要想杀完简直不可能；二是在一场战斗中3次击败同一名敌将后，敌将第4次出现后会提出单挑。如果在单挑中击败他的话就能将其彻底击破。但要注意的是本作中单挑时的体力和普通战斗时是共通的，如果玩家体力低的话一定要慎重行事；三是将敌将孤立后将其击破，这也是游戏最大的乐趣所在，大家应该好好研究一下据点制胜论。

武将的身分

游戏中的武将有身分设定一说。基本身分有将军和准将军两种，玩家可以在战斗准备画面中按△键将准将军升为将军或是把将军降为准将军，但知名武将不能降为准将军。将军的好处在于可以在战斗中发动战斗技能，准将军只有执行了相关提案后才能在战斗中发动战斗技能。

每场战斗玩家可以派出3名将军和3名准将军。而玩家所能拥有的武将数则和所占的地域数量有关，详见右表。无论是在政略还是战斗中登用武将都必须付出一大笔钱，在史实模式中有时候会出现主动投奔的武将。超出上限后再登用武将，必须解雇一名武将才行。

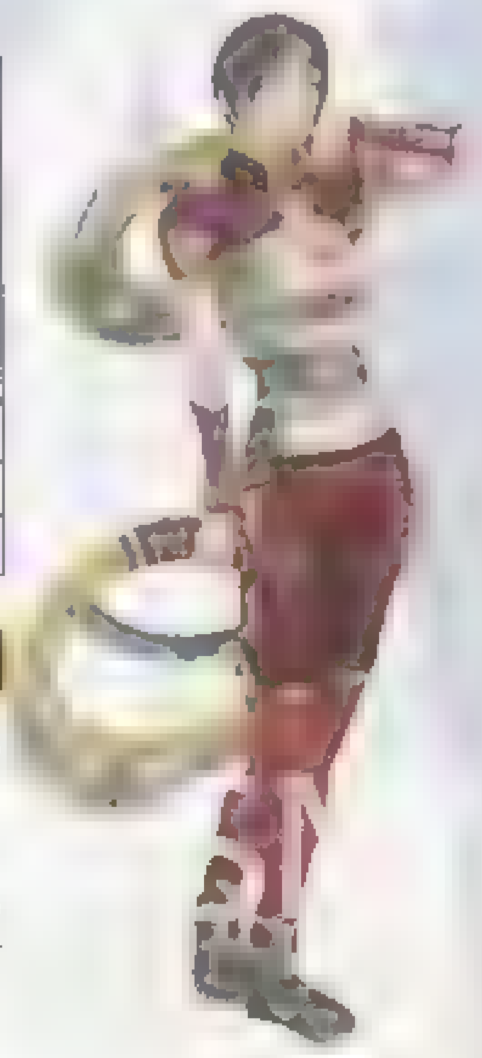
占领地域数	将军数	准将军数
1	3	3
2	4	4
3	5	5
4	6	6
5	7	7
6	8	8
7	9	9
7以上	10	10

此外在执行政略时有时会出现推举某名武将成为大将军或军师的提案，这两个提案非常有用。有大将军参战的战斗，我方全体武将的武器等级+1，这也是拿到11级武器的先决条件。军师的好处则在于执行军师的提案时所花的费用会减少15%。出现这两个提案后就不要犹豫了，立刻采用吧！

战斗技能

游戏中每名武将都有战斗技能，将军可以在战斗中使用这些战斗技能，准将军只有执行过相关提案后才能发动。另外玩家控制的角色是不能发动战斗技能的。

突击	部下能力强化，并开始向敌本阵进攻。
铁壁	部下能力强化，并开始死守己方据点。
挑发	将守住据点的敌军团长诱出，有失败可能。
伏兵	敌军团附近出现奇袭部队，与己方一齐攻击。
说得	使武将周围的敌兵归顺我方，效果不明显。
仁兵	出现大量义民兵，攻击敌军，援助我军。
鼓舞	我方全军攻击力一定时间内上升。
激励	我方全军防御力一定时间内上升。
天眼	敌伏兵出现时立刻将其击退。



善政·恶政

多执行减轻人民负担的提案，即为善政。达到一定程度后在防卫战中我方会出现义民兵助阵，作用显著。

多执行增加人民负担的提案，即为恶政。达到一定程度后在防卫战中敌方会出现义民兵助阵，非常讨厌。

Empires资料大全

竞斗模式

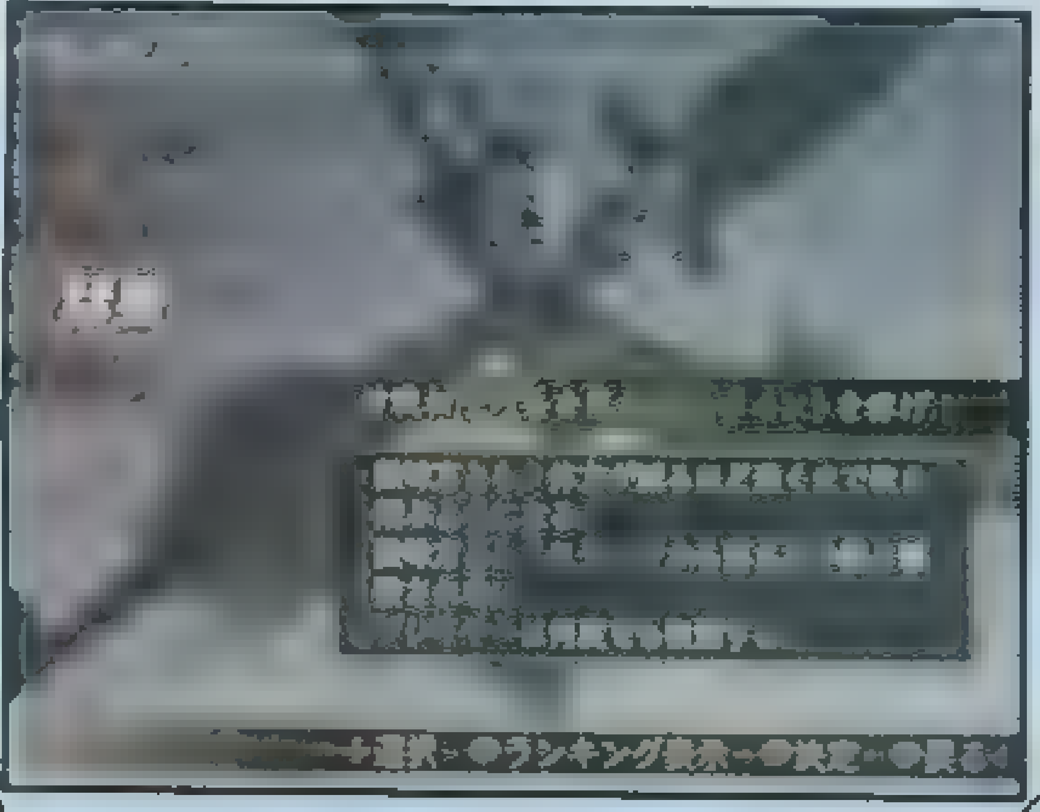
历代都有的对战模式，在本作中进化成了竞斗模式。本作的竞斗模式融合了传统的挑战模式和对战模式的特点，非常有意思！竞斗模式中出现的道具是特殊的，此前的系列作品中从未出现过。在竞斗模式里可以与电脑对战，也可以与友人对战，其玩法有4种。

击破：在限制时间内打倒尽可能多的敌人，时间结束时杀敌数多的人为胜。比较有意思的是战场上会出现一些特别的道具，获得之后就可以增加召唤点数。利用召唤点数可以召唤出帮手，点数越高，召唤出的帮手越强。召唤点数会表示在画面的右上方，发动召唤则是使用报名技（即R3）。

夺取：在地图中找到宝物后交给商人换取分数，时间结束时分数高的人为胜。在此模式中，玩家可以无限复活，不过每复活一次，之前身上所携带的道具都会消失。而身上携带的道具越多，玩家的移动速度越慢。而每位角色所能携带道具的上限值也是不同的，移动速度快的角色，上限值会很低。

彗星：将对手击至场外就算击破，时间结束时击破数高的人为胜。和以前的流星有些类似，不过是1P和2P同时在一个场地中进行的，并可以互相干扰。将敌兵击飞，算击破1人；将竞争对手击飞，算击破5人。在此模式中玩家可以无限次复活，另外对手体力越少，越容易被击飞。

耐久：没有任何规则，谁活得最久谁就算赢。在本模式中敌兵会不断出现，敌将是固定的几个。玩家击败敌将后，过一段时间敌将又会重返战场，同时能力上升。由于战场被毒沼包围着，所以千万不要离开主战场。建议是使用无双性能好的角色，这样可以活得久一点。



政策一览

产物开发类

提案内容	费用	执行效果
产业振兴	无	获得300金
产物种类变更	至少1500	现有产物生产中止，生产新产物
产物设备开发	2000	开始生产新的产物
产物工数短缩	1000	生产物所需的回合数下降
产物高品质化	至少850	产物等级上升
产物大改良	2500	产物等级大幅度上升
全产物促成	1000	所有生产中的产物全部生产完成

武将人事类

提案内容	费用	执行效果
武将将器上升	3000	武将等级上升
人才搜索	至少1700	搜索自己势力范围内的在野武将
全国人才搜索	至少2200	搜索全国的在野武将
人才募集	2000	从前来应聘的多名武将中挑选一人
武将引拔	至少3200	用产物引诱敌将加入我方
武将指定引拔	6000	用产物引诱任意一名敌将加入我方
推举	1000	推举我方武将担任大将军或军师

势力外交类

提案内容	费用	执行效果
交易振兴	无	获得一定数量的金
产物交换	[illegible]	与其他势力交换生产技术
职人派遣	1000	以帮其他势力开发技术为代价结盟
短期同盟缔结	400	与其他势力结盟4回合
长期同盟缔结	1000	与其他势力结盟8回合
共斗依赖	1000	本回合内的战斗可以请盟军参战
高压外交	无	向其他势力索要资金并结盟4回合

战场工作类

提案内容	费用	执行效果
准将技能使用	500	中准将军也可以使用战斗技能
敌军补充迟滞	400	敌军兵力补充速度下降
自军补充加速	600	我军兵力补充速度加速
敌领民造反	500	侵攻战中会出现我方的义民兵
敌援军阻止	800	敌援军不会出现
里切工作	2000	敌军武将将在战斗中归顺我方
据点半数确保	1200	战斗开始时我方据点数量超过一半

注：所有的战场工作类提案均只在本回合内的战斗中有用。

兵力补充类

提案内容	费用	执行效果
单将补充·小	200	1名武将兵力恢复1000
单将补充·全	1000	1名武将兵力完全恢复
3将补充·小	800	3名武将兵力恢复1000
全将补充·微	300	全武将兵力恢复500
全将补充·小	2000	全武将兵力恢复1000
全将补充·大	3000	全武将兵力恢复2000
全将补充·全	4000	全武将兵力完全恢复

军事补强类

提案内容	费用	执行效果
全军火矢配备	200	自军弓兵全部配备火矢
妖术师团雇用	300	自军部队追加妖术师团
巫女兵团雇用	400	自军部队追加巫女兵团
战斗时间延长	400	战斗限制时间增加10分钟
获得武勋增大	600	玩家操作的武将所获得的武勋翻倍
木牛投入	500	自军部队追加木牛
虎战车投入	500	自军部队追加虎战车

注：所有的军事补强类提案均只在本回合内的战斗中有用。

善政类

提案内容	费用	执行效果
领内视察	300	无
休息奖励	300	全产物生产周期延迟1回合
兵士恩给授与	300	兵力减2
世纪的德政	2000	无

恶政类

提案内容	费用	执行效果
强制劳动	无	全产物生产周期提前1回合
临时征税	无	获得500金
临时征兵	1500	全武将兵力恢复2000
恐怖的大征税	无	获得1000+（占领地域数×50）金

制霸模式（演义）在野人才一览

姓名	登场时期	登场地域	战斗技能
典韦	序盘	许昌	铁壁
许褚	序盘	许昌	突击
张辽	序盘	洛阳	突击
徐晃	序盘	长安	铁壁
周瑜	序盘	长沙	伏兵
孙策	序盘	长沙	突击
陆逊	终盘	柴桑	激励
大乔	中盘	合肥	鼓舞
小乔	中盘	合肥	挑发
诸葛亮	中盘	襄阳	天眼
姜维	终盘	天水	伏兵
魏延	中盘	永安	突击
月英	中盘	永安	挑发

注：文中所提到的序盘是指1～14回合，中盘指15～29回合，终盘指30回合之后。

无双总帅的九州统一心得

总体来说，游戏的难度不高，因此在这里只说说困难模式下的统一心得。

敌人的能力与所占领的地域数有关，如果敌方势力达到一定程度后，敌君主的防御力高得吓人，根本就打不动，此时就只能用真无双乱舞或斩属性来慢慢耗死他了。

早期是玩家扩张的绝好时机，此时敌人无论是AI还是能力都很低。如果我方有强力武将的话建议每回合都进攻，这样几个回合下来就占领了一大块地盘了。之后再结盟，拼命发展内政，尤其是提升武器等级。进攻敌人时直取其首都依然是不错的选择，不过在高难度时敌人不会很轻易地让你直接攻击首都就是了。

据点制胜论是游戏的精华所在，如何巧妙利用是取胜的关键所在，也是游戏的乐趣所在。正常情况下要击败敌将3次才能彻底将其击败，如果能将其巧妙地孤立起来后只要打败他们就可以一举将其击破。不过要注意敌将孤立后会不顾一切地往回撤，如果移动速度低的话很难追上。

出现推举军师提案的条件：①采用该武将的提案15次以上；②该武将提案被采用的次数在玩家麾下的武将中排名前3名；③该武将要为将军。

出现推举大将军提案的条件：①该武将武勋值超过2万；②该武将的武器等级大于等于7；③该武将要为将军。

出现推举皇帝提案的条件：①占领的地域数大于10；②达成善政或恶政；③善政或恶政的4种提案全部执行过。满足以上条件后会有武将提议君主自立为帝，如果采纳的话每月收入会增加。

文 胜负师

忍者龙剑传 龙忍道秘传书

千呼万唤始出来，[illegible] Xbox 动作ACT大作《忍者龙剑传》[illegible]

忍者龙剑传	TECMO	ACT
Xbox		

龙忍道系统篇

移动技巧

基本操作	
左摇杆	角色移动
右摇杆	主视角
X 键	攻击
Y 键	强攻击
B 键	飞行道具
A 键	跳跃
Y+B	忍法
X+A	风驱
L 键	防御
R 键	视角还原
黑键	地图
白键	Karma 显示

壁面：向前方跳跃接触墙壁时什么都不按会有一个贴墙后落下的动作，此称之为壁面状态。

壁面上行：前跳正面接触墙壁时方向推前，便可垂直向上走一段。

飞鸟返：实际上就是我们常说的三角跳，壁面或壁面上行时按跳跃键就可以使出。在两堵较近的墙壁之间可以进行连续飞鸟返。

悬挂：壁面上行接触平台边缘时角色就会固定在上面，推左右方向可移动。此时按 A 键可以翻身跃上，而同时按“下”方向和 A 键就会解除悬挂状态。从平台边缘慢慢向下走，或在钢缆下方跳起也可悬挂。

壁走：前跳从侧面接触墙壁时方向推前可在墙上行走一段。行走距离不长，但如果遇到墙上的折角，那壁走状态可以再保持一段，此称为连续壁走。

蹬墙跳：在壁走状态中按跳跃键，角色就会向墙壁的侧前方跳跃。其用法主要在于遇到折角时可进行连续的蹬墙跳，这是游戏中解谜和拿道具时的关键技巧，应熟练掌握。

大回环：前跳接触横杆时就会自动抓住，并做出单杠中的大回环动作，此时按 A 键就能顺着身体的方向飞荡出去。在游戏中需要进行此项操作的地方不算多。

风驱：X+A 同时按，与前跳的动作十分相似，也可以形成各种与前跳相关的移动技巧。但风驱落地后的硬直时间比较少，连续使用可进行高速移动。另外，在有敌人的情况下，使用风驱会自动向最近处的敌人跳去。

风路：前跳至敌人附近时再按一次跳跃键，可以踩着敌人的头跳到背后。这一招没有攻击力，但可以破防突击，偶尔用之也不错。

里风：按住防御键的情况下推动方向，就会向相应方向翻滚。翻滚时会有短暂的无敌时间，可回避敌人的一些攻击，还可取消防御硬直，是使用率极高的技巧。但里风并不是万能的，在翻滚结束动作中会有硬直时间，可能会受到敌人的攻击。里风也是需要熟练掌握的实用型技巧。

水上漂：在走入（注意不是“跳入”）水中还没有下沉时连按 A 键，就可以在水面上奔跑。

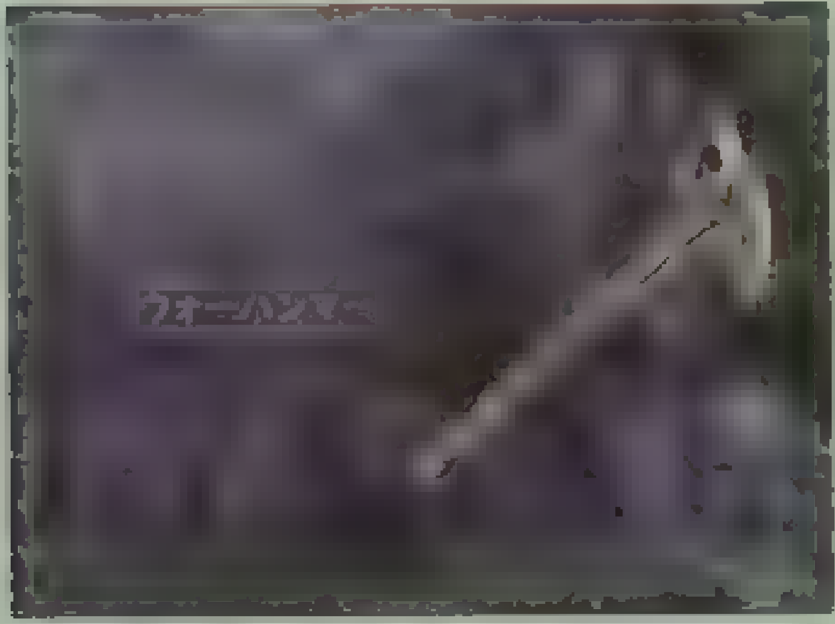
武器

龙剑（真·龙剑）：初期便拥有的常规武器，使用率较高。可进行 3 次强化，前两次强化分别需要花费 3000 和 5000 点黄魂，最后一次强化是在第 13 关发展剧情，令龙剑变为真·龙剑。龙剑的攻击速度快，招式十分丰富。实用技有红莲斩（XXX），破绽很小；罗刹斩（XYXXXX），浮空连技，比较安全；饭纲落（XYXXXY），空中投技，威力大，有无敌时间；飞燕（前跳至敌人正前方Y，壁走中X），威力大速度快；十字闪（防御中Y），反击技，在被围攻时有脱困的效果；绝·一文字及龙舞天岚（按住 Y 键吸满魂后放开），攻击力大，使出后全身无敌。

NUNCHAKU（双截棍）：第 4 关在红色宝石门附近的一具忍者尸体上找到。基本上是双截连刃的简化版，威力小，不能强化，实用度很低。

VIGOORIAN FLAIL（双截连刃）：在第 6 关的永劫の墓所的宝箱内处取得。可以花 5000 点强化一次。没想到原本试玩版中杂兵战的最强武器在正式版里居然弱化了这么多，威力不大，攻击也并非密不透风，无法将大型敌人打硬直，灰盐的实用度也变低了。因此不推荐使用。

WAR HAMMER（战斧）：第 8 关魔神猎人瑞切尔被抓走后，在礼拜堂的废墟里捡到。可以花 5000 点强化一次，攻击力大但速度慢，是重型武器中最不好用的，因为在第8关就已经可以强化出“天衣无缝”并得到大刀了，所以基本上没有实用价值。



大刀 DABILAHRO：在收集 20 个金甲虫后在商店中选TALK换得。大刀可进行两次强化，分别花费 10000 和 20000。攻击范围广，攻击力大是其特点，起招有一点慢，不过挥动起来就很快了，仅凭一招炎狱斩（XXXXXY）就有很高的实用度了。

水中铳：在第 11 关商店石像旁的一具尸体身上得到。在水里打食人鱼的确很好用，只是在陆上一点用都没有，也就只能在第 11 关显显威风了。

妖刀鬼哭：第 11 关打败ドーク忠董 即后在地上捡得。二刀流的招式华丽，实用技与龙剑相似，攻击力也不错，只是使用时体力会慢慢下降，虽然有一招死魂缚（XX → XXXXXXXX）可以吸血，但是实用度依然要

www.plumbook.cn

比真·龙剑低。

黑龙丸：在二周目第13关的隼之里武器屋二楼的地上插着。拥有强大力量的黑龙丸到了隼龙手里就没什么大用处了，而且出现也太晚了点，和妖刀鬼撤一样拿来演演招就足够了。

天衣无缝：在商店中购买没什么用处的木刀，经过6次强化后就可以见到木刀的真实姿态，最早可在第8关改造完成。天衣无缝具有大刀的长度，龙剑的实用技（罗刹斩、饭纲落）以及绝大的攻击力，是极为强力的武器，对战斗将会有较大的帮助。只是天衣无缝的价格过于昂贵，从购买到强化，一共需要花费500+3000+5000+10000+20000+30000+40000=108500，所以玩家还是量力而行的好。

腕轮

太阳の腕轮：在商店中花5000点购得。装备后可增加攻击力。

月の腕轮：在商店中花5000点购得。装备后可增加防御力。

祝福の腕轮：在收集15个金甲虫后在商店中选TALK换得。装备后会使黄魂的出现量变大。

幸运の腕轮：在收集30个金甲虫后在商店中选TALK换得。装备后会增加回复体力的蓝魂出现率。

安らぎの腕轮：在收集40个金甲虫后在商店中选TALK换得。装备后体力会慢慢回复。

飞行道具

手里剑：初期便拥有的道具，数量无限，一次可连发4枚。但它威力奇小，对很多敌人都无效，只能用于牵制。不过在跳跃中使用手里剑时可以延长跳跃距离，与龙剑的绝空斩（前跳X）相似，这一点在某些场合可以利用。

爆破手里剑：在第5关教堂的书房里取得，最多携带15枚，在商店中单价为100点。爆破手里剑除了可以攻击敌人，还可以破坏有红色裂缝的墙壁。只是爆炸只对单体有效，不会波及旁人。

风车手里剑：在第4关酒吧附近的小巷里用连续蹬墙跳取得。类似于飞去来器，所以不存在数量限制，但用处不大，对付放激光的警戒机有特效。

弓（强弓）：在第2关可获得弓，在第8关会换成射程更远、射速更快的强弓。最多携带15发箭，商店中单价为10点。使用弓箭时会进入主视角，因为没有准星，所以射箭技术还需要练习一下。弓箭在特定的战斗中会有重要作用，在解谜中也会用到。

撤甲弹の弹芯：第9关获得到的特殊箭，是威力最大的箭。最多携带15发，商店单价为200。

爆裂矢：同样是在第9关获得到的特殊箭，具有爆炸的特性。最多携带15发，商店单价为100。

忍法

鬼火の术：在第2关进入隼之里之前必取得。使用后身上会有几个火球在旋转，接近敌人时可对其造成伤害。有效时间约5秒，但并不是无敌。

火炎龙の术：在商店中花1000点购买，可升至3级。使用时身体会被火包围，并在数秒后，放出一个火焰弹，攻击力不俗，使用时全身无敌。

冰刃杀の术：在第7关地下大回廊一具尸体上找到，可升至3级。使用时身体会被水流和冰包围，只有接近敌人时才能对其造成伤害，使用时全身无敌。

百雷槌の术：在第10关打死第一条雷虫后取得，可升至3级。使用时身体会被雷包围，并在数秒后跳起向敌人发射雷电攻击，使用时全身无敌。

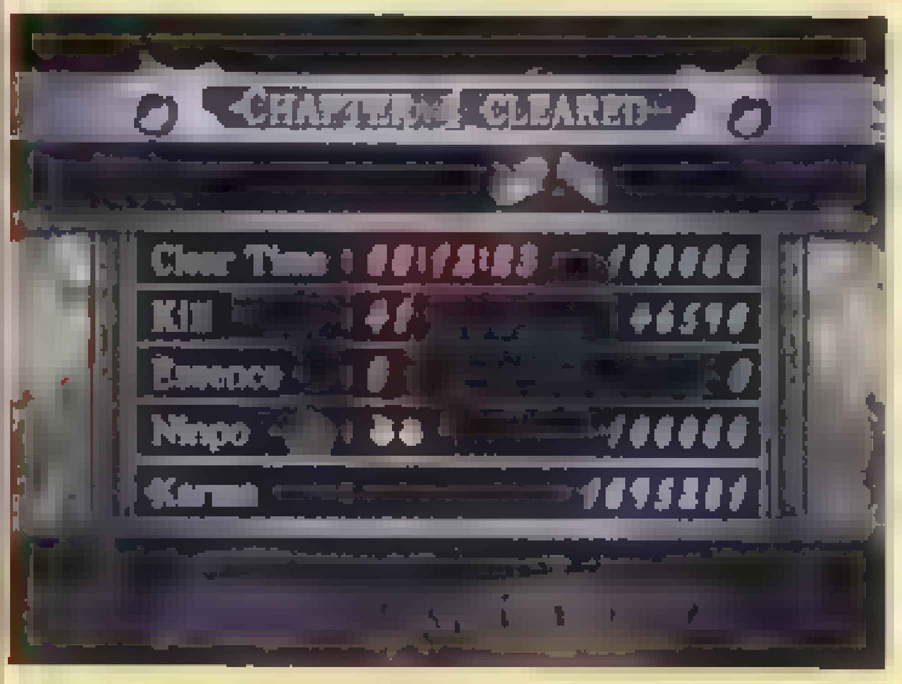
吸魂系统

吸魂可以说是如今动作游戏争相使用的系统，只是在细节上各有不同。《忍者龙剑传》中也是消灭敌人后出现魂，魂也可能出现在可破坏的物品或宝箱内。魂共分3种，黄魂是最普通的魂，可用于购买道具、强化武器，黄魂还有大小之分，表示量的不同；蓝魂用于回复体力，在体力较少时或杀死特定的敌人时出现率较高；蓝魂也同样有大有小，影响体力回复量；红魂用于回复忍法的使用回数，出现率很低，一般杀死特定敌人时会有一定几率出现。一般情况下，魂需要接近后才能取得，而且角色不能处于攻击或防御状态。魂在出现数秒后就会消失，这一点需要注意。

除水中铳和未变成天衣无缝的木刀外，其他武器均有吸魂绝技。在按住Y键吸取一个黄魂（大小不论）后放开Y键只会增加招式的攻击力，但如果吸取两个以上黄魂，或是一个蓝魂（红魂也可），那么招式就会发生变化，使出华丽的无敌技。不过吸黄魂会使黄魂量变成原本的1.5，而吸黄魂和红魂则会令其失去回复效果，但如果以绝技杀死敌人会出现大量的黄魂。以吸一个黄魂的绝技杀死敌人会出现4倍的黄魂，以MAX绝技杀死敌人则会使黄魂变成7倍。但要注意，以绝技杀死的敌人只会出黄魂，而且如果绝技没有击中敌人或中途受攻击中断了，那吸魂就变成一种浪费了。关于吸魂还有个小窍门，在跳起落地瞬间按住Y键，可以减少绝技的蓄力时间。

评价系统

《忍者龙剑传》的评价系统针对试玩版中的问题进行了修正，但规则方面依然很不明朗。过关评分指标共有4项，CLEAR TIME（过关时间）、KILL（杀敌数）、ESSENCE（吸魂量）和NINPO（忍法），而过关评价共分忍犬、下忍、中忍、上忍、忍领和超忍6个等级。过关时间、杀敌数满分为100000分（Karma）、吸魂量满分为10000分，但此3项每一关的标准都不太一样。忍法得分是固定的，只要过关时保持满值就能获得100000分。



原以为是单纯的过关得分影响评价，但这是个误区，因为过关后所得的Karma只是评价的一部分，在平时战斗时也会获得Karma，只要按白键就能显示战斗时的Karma取得情况。平时战斗时会根据COMBO（连击）、KILL（杀敌数）、TIME（时间）给出一场战斗所得的Karma量。连击的得分比较少，而且几件好用的武器都不易打连击，因此连击就顺其自然吧。杀敌数是指一个场景中的敌人数量，只有清光场地中所有的敌人，所得的Karma才会比较高，所以避开敌人，只求时间快的打法并不能在大多数关卡中取得高评价。而时间这一项其实是时间限制，只要在时限内清光场地中所有的敌人，就可以得到10000点的加分，这一条倒是比较重要，因为很多情况下前两项内容的得分相加也不足10000。

由于每一关相应评价所需的Karma量是不同的，而这方面尚没有官方的精确数据，所以评价系统依然有待研究。

www.plumbook.cn

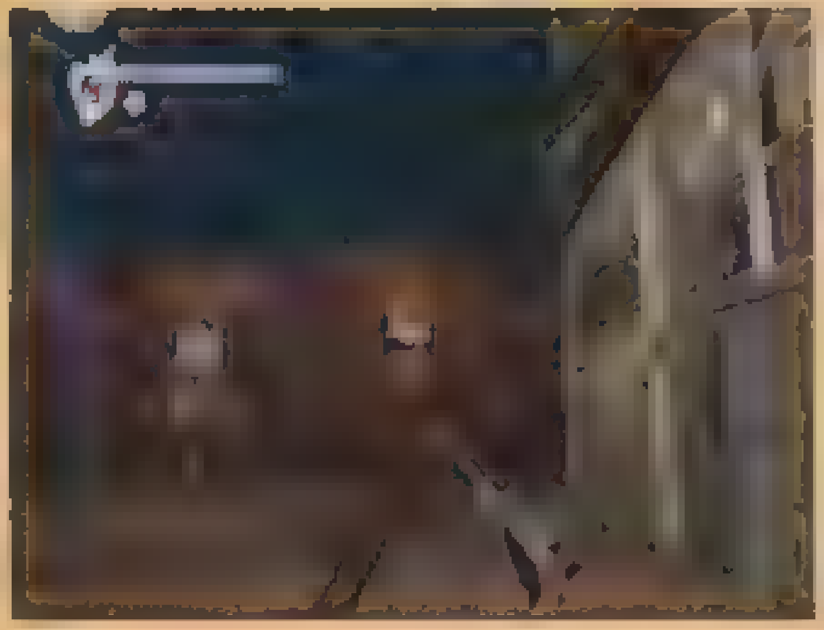
CHAPTER 1 忍びの道

第一关的流程与试玩版基本相同，只是主人公隼龙的武器只有1级的龙剑和手里剑，招式比较少，这么一来打起来可不轻松。顺着忍之谷的山道前行，会使用到一些移动技巧，路上的飞镖会给玩家一些提示。比如按R键回复到正前方的视角操作是相当有用的操作。解决几个忍者兵后就会来到忍者屋敷。在这里一路要杀不少的敌人，防御和里风的用处还是挺大的，正好可以习惯一下操作。推荐使用XYXY的攻击，此招可破防，也比较安全。由于第1关的敌人AI还不是很高，可多使用吸魂绝技速战速决。砍破字画，来到母屋的最后一个房间，从字画前的地板落入岩仓，可以找到サムライの牙。到上层时一个宝箱内装有魂返の护符，不要遗漏了。母屋的第二条走廊处，给那里的武士盔甲装上牙齿，就能得到气骨の键。进入奥座敷之前可在龙头像前记录一下，消灭一群白衣忍者后，使可进入道场。

接下来要与那位使用双截棍的大汉ムライ（村井）切磋。虽说是切磋，但失败了同样会GMAE OVER。由于BOSS会使用投技，因此不能像打杂兵那么死防之后反击。村井的攻击力大，(BOSS的攻击力奇大是本作的一个特点)反击技也很强，强攻决非万全之策。比较安全的打法是防御其攻击后立即使用里风后滚，防止其投技，并等待他使用冲撞攻击，用里风避开后就可以攻击他了，攻击推荐用XXX，破绽较小。如果BOSS与隼龙拼刀，那就连按X和Y，一般都会压过他，此时可用XYY给予较大伤害。反复以上操作便可将其打败。另外，提示一下，虽然平时没有锁定的概念，但BOSS战时却可以锁定，按住R键，BOSS始终都在正前方，这个设定可以好好利用。

秘宝提示：九字真珠×1

CHAPTER 2 忍びの里



听到绫子传来的关于隼の里的消息，隼龙立即前往。返回忍之谷，山道下方的门已经打开。前行一段会遇上几个武士，防御后反击的方法对他们也有效。从斜坡滑下后就再不能回忍者屋敷了，这里会首次入水，在水中A键为向前游，上下控制游的深度，注意有氧气的限制，没有氧气时会减体力，体力减完无论有无魂返の护符都会直接GAME OVER。在水面和水中也可以进行攻击。上岸后可在一旁的哨楼上找到隼の里的地图。进入隼の里，这里已经满目创痍，调查地上的尸体可以找到一些道具，这一点在今后会十分重要。干掉几个武士后，从窗户进入武器屋，这里有商店可以购物。取得弓箭后出门又会遇上一些杂兵，其中会放光弹的术师有些麻烦，光弹防御也会有损伤，应接近后诱使他用刀攻击，防御后反击可一下子将其解决。如果在这里有损伤，可以射靶子，射中靶心会有魂飘出。而地上的尸体身上有无限弓箭。

接下来要与几个骑兵对决，弓骑兵和枪骑兵的配合会让人十分头疼，且骑兵的攻击破防，不宜正面突袭。比较有效的方法是趁其攻击间隙用弓箭把骑兵射下马，这样要比一刀刀砍实惠得多。只是弓箭的准心不好控制，最好之前先练习一下。到这里应该已经得了不少回复道具了，如果损伤较大就用吧。

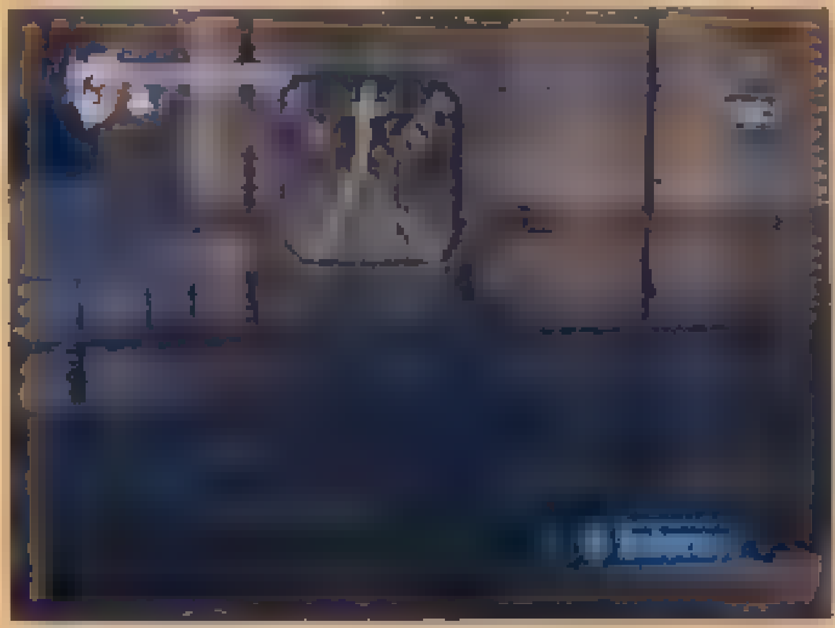
存档后遇上了本关的BOSS，同样是一名骑兵。他的攻击力不同一般，隼龙现在的体力值较低，所以满血也接不了两下。他身边还会有术师助阵，会令战斗变得更艰苦。如果光凭回复道具拼过去显然是下策，建议先将所有的术师消灭，术师死亡会有较大可能出蓝魂，所以就算有损伤也可以通过蓝魂来补给。待杂兵全灭后再专心对付BOSS。当BOSS正面突击时使用胧·一文字，可以冲至BOSS身后，再使用一次XYY，就能对BOSS造成较大伤害，反复几次就能送BOSS归西。从地上捡起秘传书《捌き技の法》，这样就可以使用反击技了。

秘宝提示：神命珠×2

回复道具	作用	最大携带数	单价NORMAL/HARD/VERY HARD
灵命药	体力小回复	10个	500/1000/1500
灵命仙药	体力全回复	5个	5000/10000/10000
鬼道药	忍法回复1格	5个	2000/3000/3000
鬼道仙药	忍法全回复	3个	10000/15000/15000
魂返の护符	复活(体力和忍法全回复)	3个	15000/20000/20000

CHAPTER 3 怨仇の空

这一关的场地是维古(VIGOOR)帝国的飞行船，隼龙一开始的位置是在客舱内。四处查探，可在客舱中找到一些道具，在找到飞行船的地图后，帝国兵出现了。帝国兵要比一般的忍者难对付得多，因为他们会使用投技，而且经常是打一下试探，玩家死防的话他就出投，可见敌人的AI不低。所以在防御后无论敌人出不出投技都建议用里风避开，然后伺机反击。(这一战术在杂兵战中十分重要)如果使用刚学会的反技那么按Y键可以打一片，会比较有利。在客室区画的大厅干掉所有的士兵后可以在地上捡到翼の键，接着便可走出客室区画，来到主甲板。从现在开始，地图将会发挥较大的作用，时常按一下黑键来确定自己的方位，未接触的门或通道会以黄色表示，暂时无法通过的会以红色表示，可以通过的会以蓝色表示，绿色为升降至不同层的位置。从主甲板左边的螺旋梯下行是商店，建议将龙剑升至2级，(武器不能一下子强化至满级)并购买强劲的饭纲落。从主甲板右边的门进入，经历一场强制战斗后便可向船长室移动。坐升降机去前部的操舵室，同样消灭所有敌人后就能得到ID卡。这下可以去飞行船中部了，在那里打开舱门，中途会有几个杂兵来阻挠，没二话，灭杀之！打开中部舱门后应从右边的缆绳处慢慢爬到后部，不过之前请用弓箭将对面的几个杂兵干掉，箭在一旁的箱子里可以补充。在船外移动可要注意，隼龙可没带降落伞，摔下去会直接GAME OVER。在后部打破有“火”字样的玻璃，进入电源室大搞破坏，这样所有的门就都能打开了。别忘了先去客室区画最里面的仓库，那里有一些道具。从船员居住区画上行至ガス房内通道，这里敌人比较密集，要小心应付。在通往船顶的梯子处要先用连续飞鸟返开启阀门的开关，之后就要面对本关的BOSS了。



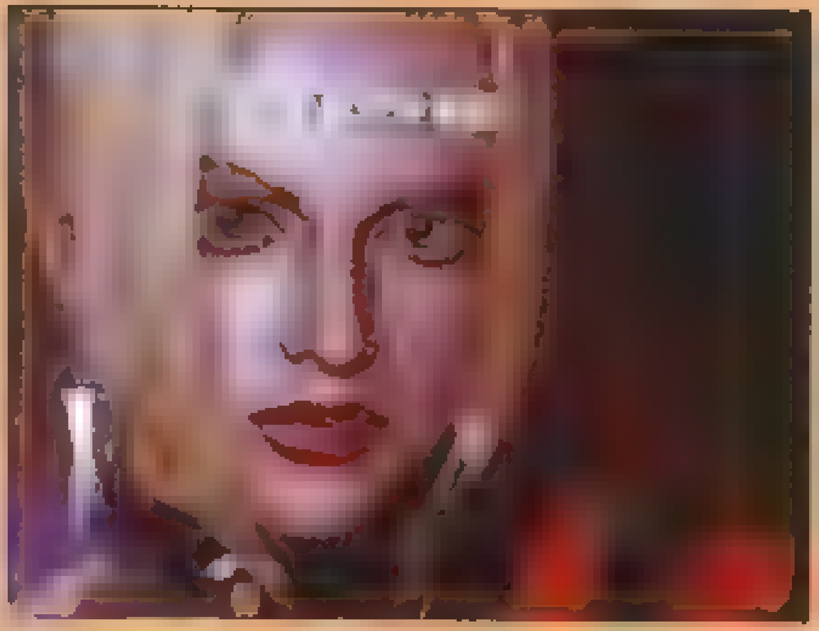
这是一个持激光枪的钢铁巨汉，动作比较慢，但攻击力很强，枪的射速不低，而且不能防御，特别是在BOSS体力较少时，其射击会很难躲避。因此可以在其聚集能量准备射击时使用前冲XX，(龙剑须有2级)这一招攻击力不低。此时BOSS十有八九会打一拳，再使用威力极强的投技，玩家只要先挡一下，再用里风后闪就无大碍。BOSS偶尔会使用光枪反击，用一两个回复药顶一下就不会有问题。离BOSS一远，他又会蓄力，此时再用前冲攻击中止他的射击，再挡再闪……如此反复便可将其击败。

秘宝提示：神命珠×3、金甲虫×3

CHAPTER 4 帝都潜入

从这一关开始很长一段时间，隼龙都会在帝都泰隆(TAIRON)行动。经双头蛇广场来到军事基地前，在一具尸体上可找到秘传书《首切り投げ》。在干掉几个杂兵后，从镶有红色宝石的门进入，在双头蛇广场的后门可以找到石板のかけら(上)。从两颗黄宝石的门来到武器店，在这里可消费一下。打开有五颗宝石的门，从左边走，这里的黑衣忍者比较恶心，会使用爆破手里剑，建议多防御，如

www.plumbook.cn



果不小心被命中，可算准时机使用里风，利用无敌时间可避免伤害。用连续飞鸟返到上层，可以开启机关，打开下方的镶满各色宝石的门。进入后可在左边的小巷得到风车手里剑，Xbox雕像可以回复体力。来到汉斯酒吧（HAN'S BAR）被门卫拦住，回武器店，随便买点什么，老头就会给你一张酒吧的入场券。再次回到汉斯酒吧，这里的客人惊慌失措，原来有魔物出现。与女主角魔神猎人瑞切尔相遇后这一关就结束了。

秘宝提示：九字真珠×1，神命珠×1，鬼神珠×1，金甲虫×3

CHAPTER 5 魔神の街

在酒吧楼顶的宝箱内得到ユリの键，并在酒吧内得到帝都和吊桥附近的地图。用ユリの键打开狙击手所在平台下方的门，这里有一处需要用到连续蹬墙跳才能继续前进。在吊桥广场的小巷里得到ペガサスの键后，去打开有开关的栅栏，这样便能放下吊桥。过吊桥后要走较长的一段路方能到达僧院奥广场，在这里干掉几个杂兵，魔神红龙就会出现。恐龙有威胁的是投技和冲撞，有先兆动作时就立即躲开，平时可用罗刹斩给予重创。消灭完恐龙后，瑞切尔又出现了，此时一只章鱼怪将瑞切尔吸入体内。为救瑞切尔，隼龙不得不与这个BOSS展开激战。

这个BOSS没什么攻击手段，但必须打掉它的两条触手才能对其本体造成伤害。触手虽长，但由于BOSS在旋转移动，因此从判定来说并不高，而且触手的甩动也很烦人。在触手的攻击间隙多用跳攻击会比较有较。触手打落后会变成蓝魂或红魂，可吸收后用绝技攻击BOSS本体。只是触手会再生，再生后本体又会无敌，还是要打掉触手，所以要做好持久战的准备。

秘宝提示：金甲虫×3

CHAPTER 6 僧院

从别院来到僧院的正门，可在一具尸体上找到僧院的地图。这里会出现低级魔神，这种黄色的杂兵速度虽快，但是不会用投技，所以可安心防守反击。进入礼拜堂，手持镰刀的魔神会与黄色杂兵一同出现，对付这种敌人应用空中技猛攻，在地面按X键攻击它会瞬间移动，还有它的魔法阵攻击不能防御。进入资料室，消灭所有的敌人，在二楼可以得到石板のかけら（右）、爆破手里剑。用爆破手里剑

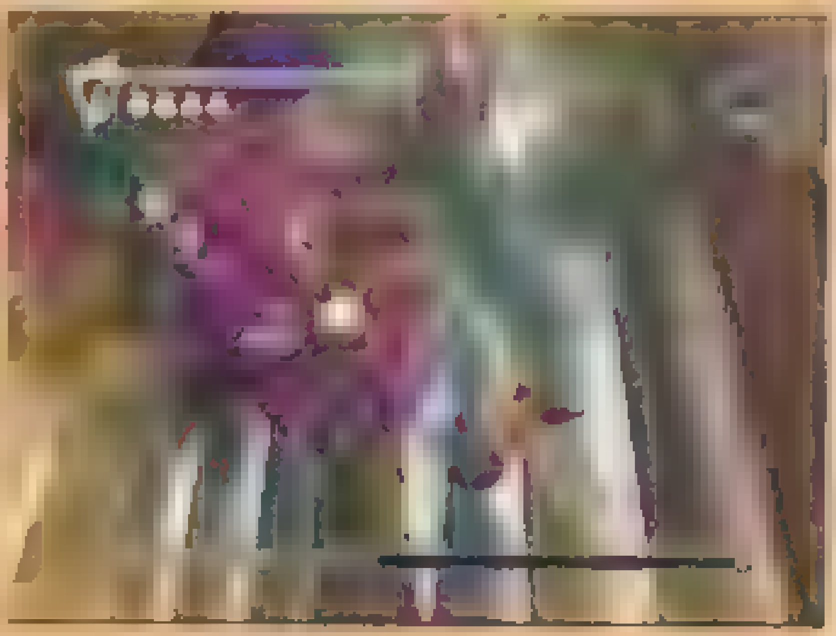
打破有裂缝的墙后便可前往祭司の部屋，得到感情の猛禽像。在那里读一下桌上的书，发现密码“2712，左右右左”，在保险箱处按提示输入密码就能得到永劫の书。把书放在礼拜堂的桌上就会起动机关，隼龙便可进入地下。用爆破手里剑打破死の回廊的墙壁，这里要迅速前行，巨大的佛像头会滚着追来，这种场面想必大家也见多了，只要多用用风驱和壁走，应该不难避开路上的钉板。来到地下的大空洞时可要小心，这里摔下去也是会直接挂掉的。顺着盘旋的道路下行，可以看到巨大生物的化石，继续下行进入永劫の墓所，用跳起Y键来起动升降机。来到祭祀部屋，先消灭所有的红色浮游虫。由于圣杯的影响，这里出现大量的丧尸，它们是比较难对付的敌人，皮糙肉厚，受创硬直小，只是动作很慢，建议多使用XYXY来攻击，可有效回避丧尸的投技，如果被抓住记得连打X、Y键来挣脱。另外要优先解决弓箭手。杀完丧尸，取得圣杯后原路返回，一路上都是丧尸，特别是去往巨大化石前的那个记录点的路上有不少弓丧尸，如果觉得不好应付可使用爆破手里剑。将圣杯摆放在两个闸门间的祭坛上，巨龙化石就会复活。

这个BOSS虽然身形巨大，但实际上是游戏中最简单的BOSS之一。它的体力平均分布在4只脚上，全部砍掉它就会掉入深谷。BOSS的咬相当于投技，威力巨大，不能防御，但在平台两边它就咬不到了。接近砍脚时尽量用XXX，当BOSS丢出骨刺时就防一下，然后用里风前后各滚一次，避开两根骨刺，又可以继续砍脚。如此反复，直到将脚打垮。当脚抬起时要尽快后滚，以免被其爪子所伤。这中间BOSS可能会转动身体，尾巴扫过时记得要跳起。只要掌握了BOSS的这些攻击特点，完全可以将其轻松消灭。

秘宝提示：神命珠×2，鬼神珠×1，金甲虫×6

CHAPTER 7 秘密の地下

一开始先去巨大化石前那个记录点，然后直接跳下便可到达死の底の间，进入秘密の地下后可以在老头的石像前把龙剑强化至3级。木桥暂时是过不去的，先往下跳到大广间，这里的敌人杀不杀随便。建议先去青眼の间，那里的尸体上可以补充弓箭。先用箭把几个弓丧尸解决掉，然后射墙上的红色珠子，红珠会变成黄色，通路就会出现。但是这条路是有时间限制的，消失了就只能再射红珠。摆动的铁球可以通过射上方红珠的方法令其减速，这样会更容易通过。开动青眼机关后补充弓箭，前往赤眼の间，同样先干掉弓丧尸。这里也有铁球，但路更直接，凭基本功到达对面后开动赤眼机关。大广间的门已经可以打开，进入后又会与一只章鱼怪战斗，打法和注意点与第4关没什么两样。战胜后就可以在大广间用连续飞鸟返跳上原先木桥的对面。一路来到永眠室，从左边用蹬墙跳踩动左边的机关，就能得到睿智の犬神像和どくろの键。从右边的门往外没走几步，就被水冲了出去。因为接下来会有一场恶战，所以建议先从升降机右边的通道游到秘密の地下深部的记录点。从升降机可以回到僧院的祭司の部屋，杀死几个绿衣忍者后来到礼拜堂中央，BOSS就会出现。



这个女性BOSS其实就是瑞切尔的被魔化了的姐姐，可以说是游戏至现在为止的一个战斗难点。BOSS的攻击力大速度快，大多数攻击破防，强力的光柱投技是最大的威胁，听到BOSS的叫声要马上后滚，不然损失会相当惨重。石柱和光弹是连续攻击，很难回避，防御也会掉一点体力，跑跳滚结合才有机会逃脱。BOSS的拳脚和冲撞攻击威胁不大，但如果不熟悉她的攻击方式，那S/L在所难免。用忍法或闪华（方向一圈Y）击中BOSS时可以令其出现大硬直，但更有效的是使用飞燕将其击落后使用罗刹斩，可造成较大伤害。

秘宝提示：九字真珠×3，神命珠×2，鬼神珠×1，魄封珠×1，金甲虫×4

CHAPTER 8 タイロン严戒

因为僧院被毁，因此城内戒严，有些路已经被封了起来。在这里理论上已经可以强化出天衣无缝了，只是要捞到足够多的黄魂才行。这里的帝国军火力很猛，还会当身技和投技，不推荐用起动较慢的天衣无缝来打。一路来到吊桥处，这里

的装甲车和士兵配合起来挺让人头疼的，而火箭筒兵更是不可小视。不要纠缠，赶快从右边的小巷脱出。来到红宝石门处，用どくろの键打开左边有骷髅标记的门，这里除了可以购物补给外，还可在楼上取得强弓。（原先的普通弓会被换掉）在军事基地门前，用弓将两个炮台上的士兵射死，一架武装直升机就会出现。现在的还无法对直升机造成伤害，只要躲避其攻击就可以了，几轮攻击后，直升机就飞进了基地里面。在大门对面的楼上（就是拿强弓的地方）有一个火箭筒士兵，将其射杀后来到他所在的窗口，用强弓射中基地大门楼上控制室的机关便能打开大门。进入基地后就会进入下一关。

秘宝提示：神命珠×1，金甲虫×2

CHAPTER 9 军供给基地

走过长长的通道，来到一片开阔地。这里敌兵的火力很猛，先去拿仓库门附近的爆裂矢，用它可以打掉装甲车的炮口。当然，真正的目标是上方的两个炮台上的敌人，杀死他们可以得到仓库の键。进入车辆库，来到二层时会有一些警戒机出现，它们会使用激光攻击，激光可以克制甲汉。激光虽然威力不算很高，但是会大大影响隼龙的行动，而且警戒机4个一组，只掉一台还会有新的出来补充，十分麻烦。如果有风车手里剑会简单一些，建议把所有的警戒机全部消灭后再开

www.plumbook.cn

始平台跳跃。在二层还可以得到撤甲弹の弹芯，弓箭的种类也就齐了。在一层开启电源和一个起重机的开关，把一层的一个起重机也打开。回到二层，利用起重机和中间的车厢移动，来到上方的作业诘め室，这里可以取得基地的地图和シャッター开闭キー。打开车辆库的大门，这里停靠着帝国的火车。消灭一些把守的士兵后记得先去一边的小仓库存档，因为接下来要先后与两辆坦克交火。

坦克比较麻烦的地方是必须用特殊弓箭才能对其造成较大伤害，而射箭时不能防御，因此不要贪多，不然很可能得不偿失。建议使用撤甲弹の弹芯主攻，离坦克近一些可以不受主炮的威胁，但有可能被撞到。不过坦克转身比较慢，可以趁此时机猛攻连射。操控机枪的小兵打一下就会缩回去，只要不被主炮击中，被机枪打中几下并无大碍。弓箭不够在两旁的箱子中会有补充。

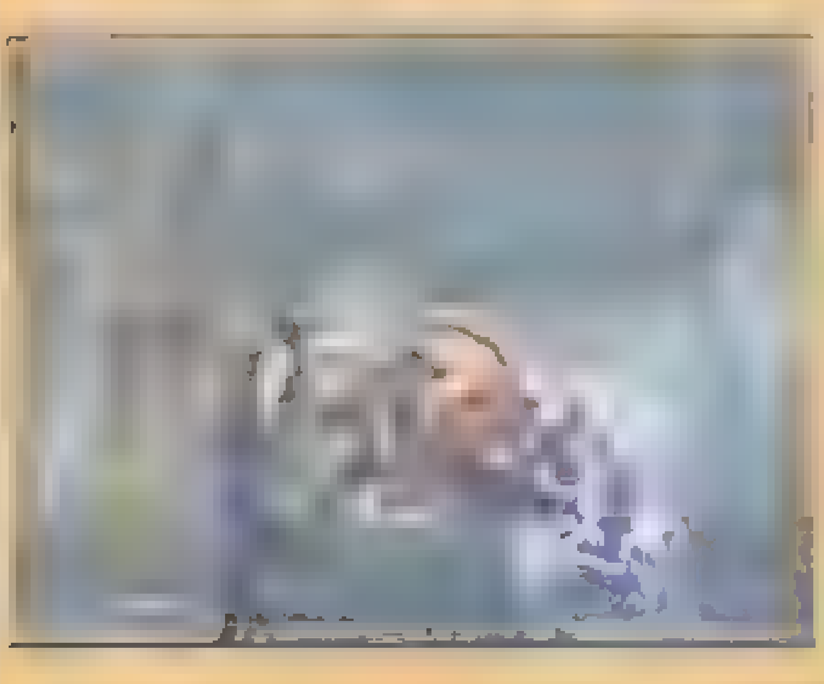
从升降机来到横断陆桥，干掉两个火箭筒兵后那架讨厌的直升机又会出现。这场战斗隼龙简直就成了兰博！对直升机只能用弓箭来打，同样是撤甲弹最具威力。直升机最厉害的攻击当然还是导弹连发，从桥上升起时更是因为距离近而很难躲避，如果躲不及建议还是多利用忍法的无敌时间吧。只要弓箭射得够准，基本上补充一两次弹药就能将直升机射落。

来到中央屋上的平台，先消灭所有的敌人，然后就要将远处电波塔上的白色连结器用爆裂矢全部破坏。电波塔上会有火箭筒兵开炮干扰，见炮弹飞过来就左右滚动。右边角落的箱子内有箭可以补充，所以只要耐心点，破坏电波塔并不困难。之后从右边的门向前行，在通往制御室的狭窄通道里会有三个火箭筒兵，可以一进门就连射爆裂矢，不让他们有攻击的机会，再进入一次并消灭敌人后可以得到操作室のカードキー。在制御室起动火车后本关便结束了。

秘宝提示：神命珠×2，金甲虫×4

CHAPTER 10 地下水道

一开始要干掉几个新品种的魔神，这样才能进入地下水道。这种敌人是第5关时出现的低级魔神的强化体，不过依然不会投技，大家应该知道怎么办了吧。地下水道的地形异常复杂，先顺路前行，会在一具尸体上找到地图，这样就方便多了。先前往天秤の间，抓住左边墙壁的边缘后向右爬，可以得到虫の键。回中层时要用到连续蹬墙跳，用虫の键打开上层的一扇大门，一条雷虫正等着隼龙呢！



因为一半的场地中有积水，雷虫放电后就会使水中带电，所以基本上还是需要在岸上与之周旋。对付雷虫比较好用的武器是大刀，配合太阳の腕轮，抓准机会一通连砍就能让雷虫大出血。雷虫的雷球攻击很容易躲避，甩动身体进行撞击是可以防御的，但如果能用里风提前闪过去就能趁它硬直时用大刀猛砍。注意不要贪多，因为虫子缩回去后，如果玩家收招不及，那一般会处于场地中部，雷虫就会冲出来咬住隼龙不放，这一招的攻击力很高。当然，如果能成功躲开这一招，又是强攻的好机会。

消灭雷虫后继续前进，到达天秤の间上层，找到流水の赤石后前往赤の贮水槽处将其摆放好，排出水后就可以前往中层赤の贮水槽的下方，在那里取得水灵の像，就可以打开前往地下水脉的大门。在地下水脉会同时遇上两条雷虫，二虫交替攻击会比较烦人，集中力量干掉一条后另一条就孤掌难鸣了。随着石阶向上，来到路的尽头可以得到流水の青石。返回地下水道，开启青の贮水槽的机关，天秤の间的大门便可打开。在柱列通路的石像处用连续飞鸟返跳到最高处按Y键，便可开动机关，进入地下神殿。在左边的小房间内顺时针使用连续蹬墙跳，在二层用弓箭射中对面的机关，便可来到神殿的最上层，得到强者の证。将强者の证摆放在神殿中央，BOSS就会出现。（摆放前建议先退出去存档）

这个BOSS是一只化石翼龙，会在场地两边左右奔跑，奔跑时有攻击判定。停下后它会口吐光线，接近BOSS的话，它会扇、踏、咬，在它背后攻击的话它还会往后撞击，算是个攻击方式很全面的BOSS。翼龙偶尔还会跳上二层的平台，不要躲在它正下方，那并不安全。对付翼龙如果有天衣无缝，那会轻松得多，因为天衣无缝的罗刹斩在空中空挥也可以使用，而这一招在侧面使用对BOSS比较有效。在攻击命中一定回数后，BOSS出现"气绝"状态，出现较长时间的硬直，此时可以用重武器猛攻其头部，这样可以造成较大的伤害。如果时间掌握的得当，完全有可能在BOSS气绝回复后尚未有所行动时再次进入气绝状态，这样便可将BOSS轻松击垮。当然这种情况还有运气成分，如果身处险境那还是多利用忍法吧，冰刃杀对这个BOSS有属性特效。（可使用魄魂珠升级）

秘宝提示：九字真珠×1，神命珠×4，鬼神珠×1，魄封珠×1，金甲虫×9

CHAPTER 11 ザルカンへの抜け穴

这是比较有特色的一关，大部分场景在水中，在起点处得到地图后便可下水。水中会有食人鱼，但其攻击性并不高，不必理会，先从水下护栏的缺口处游过去，在前方的宝箱内找到金のメダル。从起点左侧的水下通道潜行，氧气不够就浮出水面补充。水面上方有时会出现放激光的警戒机，应该尽快解决掉。下一个通道处有一个密码门，暂时不能打开，向右拐沿路走到底，在一具尸体上找到了梟の眼，其作用相当于水下探照灯。回第一个通道中下部，那里的尸体身上有开锁密码（0971），开锁的时候也会消耗氧气，因此开完锁后可先退出通道，上水面吸氧。接下来的通路基本上是单线的，经过暂时无法开启的祭坛后，来到了沉没船处，先去船内找到摇把，然后去甲板处转动轱辘，将舱门打开。再次进入船内，便可找到酸素ボンベ，也就是水下呼吸装置，这下在水中就没有氧气的限制了。通过九曲十八弯的水下栅栏，在最深处得到银のメダル。将金银两块徽章放在祭坛上，就会出现新的通道。从龟裂处进入，就来到了已经被水淹没的秘密の地下，这里没有敌人，按道路慢慢游即可，经永眠室来到僧院下方的升降机处，游过右边的通道，从升降机来到球戏场，一身黑铠的鬼重卿挟瑞切尔出现在隼龙面前。

这场对决的背景音乐很有《英雄》的味道，颇为激昂。鬼重卿的攻击力自然不用多说，手中的妖刀鬼彻可近可远，防不胜防，刀冒红光的连斩破防，且防御也掉血，防御后一定要用里风减小伤害。BOSS的投技可以吸血，因此万一被打中一定要快速挣脱。尽管鬼重卿攻击方式多样，但依然不算是很难对付的BOSS。按住R键进行跳跃轴移动的话，可以回避大多数的攻击，BOSS攻击一落空就立即用飞燕或重武器的蓄力斩攻击，这种游击战数可以把损伤降到最小。

秘宝提示：神命珠×2，魄封珠×1，金甲虫×5

CHAPTER 12 洞窟

虽然打败了鬼重卿，但是要走出球戏场还要花些工夫。首先去出口所在房间拉动平台主开关，场内的部分平台就会移动。使用跳跃技巧，把上下两层所有的开关都开一遍，再拉动一次主开关。跳上入口的大门上方，利用手里剑跳跃或绝空斩跳上前方平台，来到球戏场的看台上。拉动开关，出口处便会出现台阶。从正大桥回帝都，找武器店的老头询问"真·龙剑"的事，整备好之后便可以前往洞窟了。洞窟的入口要用大刀或战斧劈开，进入之后便能在尸体上得到地图。（尸体真是好东西啊！）进入冰の洞窟后一时半会儿就回不去了。这里的冰龙用大刀打起来会容易

3DM-SMV
www.plumbook.cn

些。打碎一些冰块，前往遗迹处，捡到ヴィゴルの盾后便可进入溶岩洞窟了。刚进洞就在地上看到了石板のかけら（左），这样石板也就凑齐了。炎龙同样可以用大刀来打，不用担心在使用炎狱斩时会走入岩浆。当然，平时如果进入岩浆，体力会不断减少。地上黄色闪光的是铁矿石，看到了就捡，不要遗漏。从有蒸汽口的墙檐上小心爬过后，来到溶岩池，先到正前方拿铁矿石。左边的岔路处有机关可以使池中升起可以行走的平台，但平台有时间限制，要抓紧。到了另一边后有商店可以补给。过两个房间后，可以看到一座像跷跷板一样的桥，利用跷跷板从上方的入口来到遗迹的另一侧。将矿石倒入炼炉中，然后就可以出溶岩洞窟，去遗迹处拿做好的ヴィゴルの齿车。这里的冰柱也因为炼炉的温度融化了，从而出现了新的道路。进入冰洞后会与巨大的雪怪交手。

雪怪是相当白痴的BOSS，速度奇慢，举单手就是要拍，举双手就是要抱，看清它的预备动作就很容易回避。雪怪还会使用冰系的魔法攻击，此时它会处于无敌状态，冰攻击可防御，只是会有小损伤。天衣无缝加忍法火炎龙可以轻易将其击败。

得到冰の瞳后再次前往溶岩洞窟，用ヴィゴルの齿车打开通往火炎道的大门。这里有一些喷火机关，都不足为惧。再往前走一段会遇上火虫，对付火虫的方法与打雷虫时大同小异，只是火虫吐出的火圈要用跳跃来回避。消灭火虫后得到火の瞳。前方有一处限时的跳跃机关，难度不高，多试几次即可。出洞后记得先备足回复道具以及存档，然后才去火龙の间，拿了背德の恶魔像之后就能找大火龙的麻烦了。

火龙属于比较无聊的BOSS，和它对着干就一条——磨时间。不要去上层，那里的安全系数不高，所以只需在下面用里风躲躲没什么威胁的火球。热浪攻击防御会掉血，不过损伤很小，如果有安らぎの腕轮，这点小伤完全可以忽略不计。隔一段时间，火龙就会犯贱似地将脑袋伸过来让你打，不必客气，用重武器在侧面狂殴，之所以在侧面是因为火龙有时会咬人，万一被咬到了一定要挣脱以减少损失。战胜后沿龙背往外走即可过关。

秘宝提示：九字真珠×3，神命珠×5，魄封珠×1，金甲虫×8

CHAPTER 13 地狱の觉醒

这一关一开始就是一个连续10次以上的蹬墙跳测验，想必难不倒各位了吧。这里杀死全部的浮游虫可以得到魂返の护符。来到地下水道后，接下来的目标是帝都的双头蛇广场，这一段也算是熟门熟路了。吊桥处有强化了的丧尸，消灭他们同样可以得到魂返の护符。在双头蛇广场摆放好三块石板后，传送点就开启了。隼龙回到了隼の里，来到墓地，将墓前的一块勾玉装在的龙剑上，龙剑终于变成了真·龙剑。顺着传送点来到ピラミッド金字塔前，鬼重卿的灵体正要将瑞切尔做祭品。不过此时要解决的并不是鬼重卿，而是瑞切尔的姐姐。

此时的她变身为多足爬虫形态，移动速度比较快，攻击手段与先前比较相似。比较有威胁的攻击还是用身体卷住隼龙的投技。使用真·龙剑或是天衣无缝打这个BOSS都比较有利，只是天衣无缝攻击硬直较大，如果躲不开BOSS的投技，那就使用忍法。此时的隼龙因为能力已经比较强了，所以比第一次与之战斗要简单些。

进入金字塔后就能找到地图，不过塔内的地形很简单，地图的作用不大。这里要将水の石板、炎の石板和叶の石板摆放在有相应标记的位置上，每摆放对一次就会出现一些虫子，无论是摆石板还是杀虫子都十分简单。

秘宝提示：九字真珠×1，神命珠×2，魄封珠×1

CHAPTER 14 怨灵

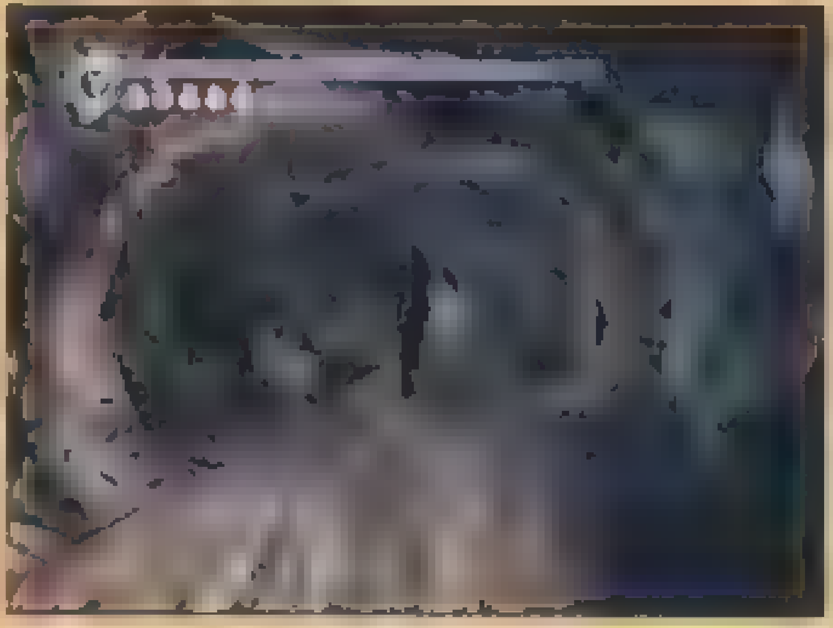
举起创造の蛇神像后便可走出金字塔。在迷宫入口前先向左拐，在那里的传

送点前往修罗魔界。杀死所有的敌人后可获得グリフォンの键，用这把钥匙可以打开迷宫入口的大门。虽然是迷宫，但路线方面还是比较简单的，基本上鬼重卿出现的路一开始是走不了的，别的岔路上不是拿钥匙就是取道具，所以并不复杂。路上会出现一种幽灵鱼，它们都是群体活动，如果被它们咬上且没有及时挣脱，那完全有可能被秒杀。对付它们比较好的方法就是双脚少沾地，不停地使用跳跃攻击，因为在空中幽灵鱼是咬不到隼龙的。分别取得雄狮子の键和雌狮子の键打开相应的大门后来到了迷宫的出口处，拦路虎自然是灵体化的鬼重卿。

第二次鬼重卿之战其实和第一次相差不多，只是灵体状态的BOSS在出招时的起始动作不再那么明显，飘浮的灵体移动起来也更快一些。但因为所有的招式都已经用老，有了心理准备自然不会觉得很难了。使用天衣无缝或大刀的跳起落地蓄力斩战术有些冒险，但是回报也很高。

秘宝提示：神命珠×1、金甲虫×2

CHAPTER 15 核心



打败BOSS后，隼龙受了诅咒被魔神化了，但对操作和招式性能并没有影响。迷宫出口处有迷宫的地图，好像出现得晚了些。来到皇宫大阶段处，在一具尸体身上找到了心脏の键，这样便可进入皇宫核心了。在进入之前要确认两件事，一是准备好了足够的回复道具；二是持有一路上得到的四座神像，如果忘拿了（一般不太可能）可就欲哭无泪了。皇宫的前四层流程都差不多，摆放神像前要先干掉一批杂兵，之后走一段有幽灵鱼的台阶后来到下一层。到达顶端的地狱门后有一个记录点，从传送点进入黄泉地狱之后就是一连串的战斗了。消灭一群杂兵后是章鱼怪，章鱼怪之后又是杂兵战，然后再对付雪怪。由于都是打过的BOSS，隼龙的能力也已经提升得相当高了，所以打起来并不费力。第二场杂兵战中地狱魔王会在一边放冷枪，不过他的准头很烂，不必太在意。最后，魔王终于耐不住性子，亲自出马了。

魔王其实也只能算是个二流角色，当然，前提是隼龙手中得有天衣无缝。因为魔王在空中飘浮，如果不利用天衣无缝在空中的高判定，要打中BOSS还是有些困难的。还好BOSS的撞击类攻击只要落空一般就会出现大硬直，此时可以上前猛攻，只是要小心他突然使用投技。BOSS的火球攻击速度不快，较容易躲避。不停召唤出来的杂兵虽说是种干扰，但也给隼龙机会发动吸魂绝技，天衣无缝的大地割同样可对魔王造成较大伤害。战胜魔王后取得了破坏の邪神像，将其摆放在地狱门后，会出现一条通往天空的道路。接下来是数场BOSS战，而且不再会有补给，所以如果没有足够的自信，最好退出皇宫找商店补给，再去向BOSS们挑战。

来到一片奇异的空间中，但一转眼就变为了炼狱。首先会与魔神界的神圣皇帝展开激战。隼龙御石而飞，操作会因此发生一些变化：方向↑、↓为内外移动，←、→为左右移动，按住L键后↑、↓就是上下移动。BOSS的所有攻击都是不能防御的，因此以熟练的操作进行回避十分重要。（操作一开始会觉得有点飘，习惯了就好）BOSS的光线攻击是主要的攻击手段，但判定不是很高，依靠上下移动调整就能躲避。躲避过程中可尽量接近BOSS的肩部高度，伺机攻击BOSS的双肩。在把双肩都击破后，就要攻击其胸部弱点。接近后，BOSS偶尔会使用抓投或拍击，但动作比较大，不难躲避。对付这个BOSS用真·龙剑即可，XXXY的威力不俗，

3DM

www.plumbook.cn

硬直也不大。

打败BOSS后会落回地面，接下来要面对其第二形态。此时的神圣皇帝会变成了一个以一堆骷髅组合而成的怪异生物，它会一边移动一边放出可无限再生的骷髅撞击隼龙。此时比较好用的武器是大刀，炎狱斩可起到很好的护身作用，而且打碎骷髅也可对BOSS造成伤害。比较头疼的是最大那个骷髅的冲咬很难躲避，一旦被咬损失惨重，所以还是老老实实用忍法更保险些。（推荐使用3级火炎龙）BOSS有时会跳出岩浆地带，此时可换天衣无缝集中攻击。只要忍法运用得当，这个BOSS基本上不会有什么作为。

秘宝提示：金甲虫×1

CHAPTER 16 黑龙丸

将神圣皇帝消灭后，隼龙身上的诅咒也解除了。爬上山崖，终于找到了魔刀黑龙丸，此时大冥界即将崩溃。瑞切尔及时赶来，欲将隼龙救出。这里将是一段平台关卡，没有敌人，但有时间限制，如果没有赶到瑞切尔处，就会GAME OVER。不过只是考验移动技巧的基本功，并没什么难点，当然也大意不得。如果不小心

落入岩浆，那还是START+BACK，读档重来吧。从大冥界死里逃生，但是黑龙丸却被幕后黑手夺走了，原来他就是……

最终BOSS的难度有些偏低，只要之前几场战斗的消耗不是太大，基本上都能一遍过。BOSS不太防御，喜欢硬拼，只是使用忍法的话对他没什么作用，但也可以用来护身。BOSS的手里剑可破防，但威力不大。真正有威胁的是在连斩攻击后用投技，让人防不胜防，所以最好与之保持中距离，这样向后用里风可避开投技，前跳Y又可使出判定强、威力大的飞燕，（对付黑龙丸自然是要用真·龙剑）可谓“进可攻，退可守”。BOSS体力下降到一定程度后会召唤黑龙攻击，虽说攻击力很高，但放个忍法就躲过了。之后BOSS会使用瞬间移动，但这只是垂死挣扎，再用几个飞燕就能将其彻底消灭。

龙忍道秘宝篇

所谓秘宝就是指游戏中的非卖品，有的可提升能力，有的可以换取珍贵物品。作为游戏中的收集要素，应该是玩家十分感兴趣的内容，以下就公布全部非卖品的取得方法或所在位置。这里所写的“第N关”是指能获得此秘宝的最早时间，如果在这一关没有得到，之后也是有可能补救的。但是其中有一部分场景在游戏中后期就无法再返回了，比如第1关、第3关、第9关等，所以请各位最好能在第一时间取得这些珍贵道具，而且这样也可尽早提升隼龙的能力，对以后的战斗会有所帮助。（注意：“将某场景中的敌人全部消灭”的条件在不同难度下是有区别的，NORMAL难度为60个敌人，HARD难度为80个敌人，VERY HARD为100个，大家要有心理准备。）

九字真珠

使用后可增加体力上限，游戏中一共有10颗。

（1）第1关两盏灯之间的宝箱内。
（2）第4关爬水管到有狙击手的平台，再用绳索爬到对面。
（3）第7关的起点处。
（4）第7关返回地下古墓祭祀部屋，杀死所有的丧尸后获得。
（5）第7关干掉章鱼怪后获得。
（6）第10关在柱列通路处杀死所有的杂兵后获得。
（7）第12关从球戏场出来，消灭所有正大桥背面的怪物后获得。
（8）第12关返回球戏场消灭所有的红龙后，用连续蹬墙跳获得。
（9）第12关战胜大火龙后获得。
（10）第13关从正大桥附近的传送点去魔界消灭所有的敌人后获得。

鬼神珠

使用后使忍法使用回数的上限增加，游戏中一共有4颗。

（1）第4关时计塔上的宝箱内。
（2）第6关在收集10个金甲虫后在商店中选TALK换得。
（3）第7关BOSS战前返回僧院的资料室消灭所有的敌人后得到。
（4）第10关地下水道赤の贮水槽相邻房间的宝箱内。

搅封珠

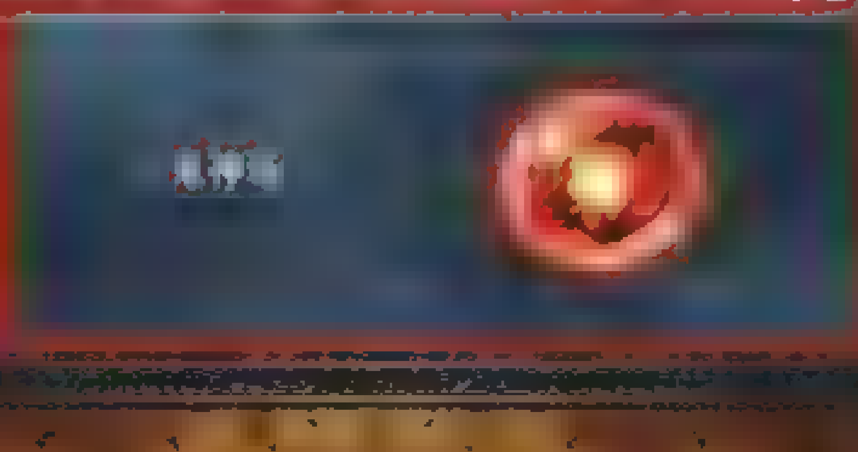
使用后可提升忍术的等级，游戏中一共有6颗。

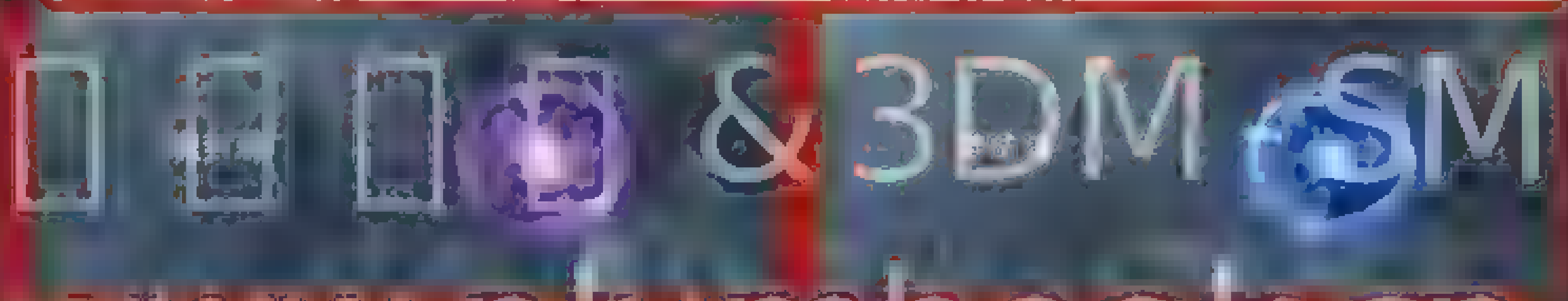
（1）第7关木桥对面的石座上。
（2）第10关古代阶层最北边的房间内，用升降机到达。
（3）第11关返回僧院第三次打开保险箱。（密码：1223，左左右左）
（4）第12关雪怪所在冰洞的出口墙壁中央。（从上方解除悬挂状态）
（5）第13关返回隼の里后，用大刀或战斧打碎有裂痕的石碑后获得。
（6）第13关金字塔内部最下层有镜子处，点燃火把后获得。

神命珠

每9颗相当于1颗九字真珠，游戏中一共有27颗。

（1）第2关在隼之里第一个记忆点下方的水面上用水上漂跑到对面。
（2）第2关在隼之里把地藏の首捡起并安放在门口破损地藏的脖子上。
（3）第3关飞空艇的厨房内。
（4）第3关飞空艇上得到ID卡后在操舵室的资料室里得到。
（5）第3关在收集2个金甲虫后在商店中选TALK换得。
（6）第4关从第二次看见的提示飞标打中的水管上爬过去。
（7）第6关起点处的宝箱内。
（8）第6关大空洞内第一次出现红色浮游虫的一个平台的宝箱内。
（9）第7关秘密地下不过桥的左边。
（10）第7关回到僧院后再次开启保险箱。（密码：1410，右左右左）
（11）第8关用战斧或大刀打碎帝都绿宝石门区域的石门后在上层获得。
（12）第9关基地车辆库最下层的木箱内。
（13）第9关需操作室のカードキー才能通过的房间内。
（14）第10关火车废墟处的宝箱内。
（15）第10关进入天秤の间上层右边的通路后，右边岔路的宝箱内。
（16）第10关干掉两条雷虫后右边的虫洞内。
（17）第10关通往古代神殿的小房间（有蝙蝠出没）二层的宝箱内。
（18）第11关祭坛存档点所在平台左边的宝箱内。
（19）第11关取银のメダル经过的宝箱内。
（20）第12关球戏场上方看台的一个宝箱内。
（21）第12关球戏场上方看台的另一个宝箱内。
（22）第12关用大刀或战斧打碎洞穴前记录点处的佛像头后取得。
（23）第12关洞穴入口前的水中。
（24）第12关火虫身后的那个房间的宝箱内。
（25）第13关一开始记录点后面的宝箱内。
（26）第13关金字塔内最初摆放有两块石板的房间内。
（27）第14关迷宫第一个分岔左边尽头的宝箱内。



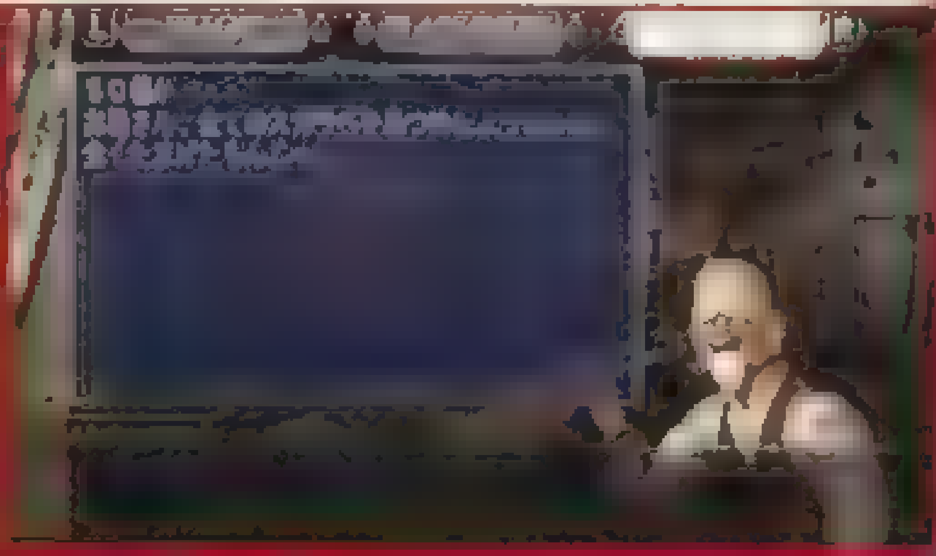


3DM & SMV
www.plumbook.cn

金甲虫

收集一定数量后可在商店选 TALK 用于换取道具，游戏中一共有 50 只。

（1）第 3 关飞行船船长室内。
（2）第 3 关飞行船客室区画里面的仓库中。
（3）第 3 关飞行船ガス房内通道上部的台平上。
（4）第 4 关进入绿宝石门后左边的水池里。
（5）第 4 关绿宝石门地带上层一具尸体的前方。
（6）第 4 关汉斯酒吧左边的小巷内。
（7）第 5 关在得到ペガサスの键对面的缺口处使用连续蹬墙跳。
（8）第 5 关过吊桥后的一个记录点旁边。
（9）第 5 关过吊桥后记录点右边路上的一个角落里。
（10）第 6 关僧院资料室二楼爆破手里剑左边。
（11）第 6 关僧院资料室三楼。
（12）第 6 关僧院 3 阶从左边的横梁上走到对面的平台处。
（13）第 6 关刚进入地下的正前方。
（14）第 6 关空洞内第一次出现红色浮游虫的一个平台上。
（15）第 6 关刚进入永劫の墓所的路右边。
（16）第 7 关古墓底下的死の底の间。
（17）第 7 关秘密の地下不过桥的右边。
（18）第 7 关秘密の地下的青眼の间最里面。
（19）第 7 关被水中升降机右边的通道口。
（20）第 8 关帝都红宝石门左边有骷髅标记的门内。
（21）第 8 关骷髅标记门内的三楼对面平台上。
（22）第 9 关进入基地后通道出口的左边。
（23）第 9 关基地车辆库二层的车厢顶上。
（24）第 9 关基地车辆库里的作业诘め室上方。
（25）第 9 关过横断陆桥后连续飞鸟返登上的平台处。
（26）第 10 关青の贮水槽的水底下。
（27）第 10 关赤の贮水槽所在的房间内。
（28）第 10 关第一条雷虫身后的那个小房间里面。
（29）第 10 关天秤の间上层，右边的入口处。
（30）第 10 关地下水脉第一个分岔路口的左边。
（31）第 10 关干掉两条雷虫后左边的虫洞内。
（32）第 10 关柱列通路右边中间的一根柱子上面。
（33）第 10 关地下神殿左边的小房间内。
（34）第 10 关地下神殿最上层的角落里。
（35）第 11 关起点附近水下护栏的缺口处。
（36）第 11 关经过商店石像后有警戒机出现的水面平台上。
（37）第 11 关沉没船的船舱内。
（38）第 11 关沉没船相邻水域的通道口右边的角落里。
（39）第 11 关秘密の地下永眠室的天花板上。
（40）第 12 关球戏场出口所在房间的左下角。
（41）第 12 关球戏场入口大门的上方。
（42）第 12 关球戏场上方看台的最里侧。
（43）第 12 关用大刀或战斧打碎洞穴前记录点处的佛像头后取得。
（44）第 12 关洞穴入口前的水中。
（45）第 12 关溶岩洞窟跷跷板下方的平台上。
（46）第 12 关遗迹附近记录点的右边。
（47）第 12 关火炎道第二个喷火机关的左边角落。
（48）第 14 关打开雄狮子门后左行至尽头处。
（49）第 14 关拿雌狮子の键途经的一片空地上。
（50）第 15 关从皇宫核心第四层门口右边的缺口落下后得到。



FC《忍者龙剑传》系列

（1）在收集齐全部50个金甲虫后在商店中选TALK便能换得FC版的《忍者龙剑传Ⅰ》游戏DISC。

（2）取得一代后来到帝都镶有五色宝石的大门上方，（从绿宝石门处绕上去）对着时计塔上的大钟射一箭，这样时计塔上就会出现一个宝箱，里面装着《忍者龙剑传Ⅱ》。

（3）取得前两代后，再前往地下水道的柱列通路，在原先拿 32 号金甲虫的柱子上方会出现一个宝箱，里头是《忍者龙剑传Ⅲ》。

拿到游戏DISC以后可以前往帝都的汉斯酒吧，一楼有一台街机，利用它就能再次玩到TECMO在FC时代的经典ACT系列了，对于很多老玩家来说这岂是一个“爽”字了得！（流泪ING）另外，在获得这三部游戏的情况下通关，主菜单中就会出现CLASSIC NINJA GAIDEN模式，这样就能随时重温FC的“《忍龙》系列”了。

秘技大串烧

（1）通关秘技： NORMAL或HARD难度通关后可以选择VERY HARD，并会出现MOVIE THEATER模式，可自由观看游戏中所有的CG动画。

（2）特殊服装： 按住L和R键进入新游戏，（会听到“噢！”的叫声）这样隼龙从头到尾到只会穿最初的那件蓝色的忍者装；在NORMAL或HARD通关后，按住L键进入新游戏，（会听到“呀！”的叫声）这样隼龙就会穿上十分怪异的未来忍者装，手中的龙剑也会变成像《星球大战》中的那种电光剑，性能倒是和龙剑没什么差别。如果是VERY HARD通关后选择未来忍者装，那么电光剑的样子还会有所不同。

（3）二周目：《忍者龙剑传》的二周目比较不厚道，除了金甲虫以外的所有东西都不能继承，让人多少有些不爽。二周目第 13 关可以获得黑龙丸算是一点补偿。

（4）致富妙法： 流程篇中几次提到“使用天衣无缝就能使战斗变得简单”，可那需要十万多啊！没钱怎么办？没关系，只要有蝙蝠就有钱。在有大片蝙蝠出没的地方先打下两只，然后使用吸魂绝技，那可就是一地的黄魂啊。一只蝙蝠身上的黄魂只有 20 点，但用绝技杀死就是 140 点，一片打10只就是1400点。而且只要在两个场景间来回走动，那蝙蝠就可以无限再生，反复以上步骤可迅速致富。比如第 6 关 BOSS 战前经过的那个洞就是第一个可以敛财的地方，三四分钟赚一万不是问题。黄魂上限为99999，半小时便可达成。体力不足时就以平常手段杀蝙蝠，有一定几率出蓝魂。另外要说明一点，杀蝙蝠不会得到Karma，所以对评价没有任何帮助。

www.plumbook.cn

文：猫太

攻略透解 Guide Through

如果每一段爱情都可以拥有结果的话，那么世界上再也不会出现让人落泪的故事。

如果死亡一定会带来无数人的悼念的话，那么活着的人会成为他人脑海中残留的影像吗？

一篇感人的文章可以换来无数读者的眼泪，一部恶搞的电影可以让无数人把烦恼抛之脑后。

故事设定的重要性，大家究竟知道有多重要吗？

影之心II | ARUZE | RPG
PS2 | SHADOW HEARTS II | 2004年2月19日 | 日版

恶魔

安德鲁森林。位于法国巴黎以南的宁静小森，邻接在小森旁的多雷米村更是以神秘和诡异闻名。凌晨，天色还未从黑暗的笼罩中苏醒过来，安德鲁森林依然与平常一样安静得像一个熟睡中的婴儿，细心聆听的话隐约只有小溪的流水声传来耳边。一阵阵急速的脚步声、呼吸声和枪械的金属碰撞声，渐渐地，这安静的时刻被各种不应该出现的声音打破——一支整齐的队伍正在往多雷米村奔去。在士兵们停下脚步的同时，远处仿佛传来了求助声和惨叫声，是现实，还是幻觉？

太阳的光线开始机器化地给大地带来了微弱的光线，但这似乎穿透不了多雷米村那凝重的气氛和士兵们恐惧的心情。多雷米教会外，插着不少用木桩和士兵的头盔制造的简陋坟墓。带头的士兵用力踢开教会的大门，随后的士兵并在一起畏缩前进。教会里圣母玛莉亚神像被大门打开的光线照亮得仿佛刚从天上降下般，带着微笑的面容看着进入教会的每一名士兵。正当众人在教会内巡逻时，大门在大家忙着吞口水的时候默默地关上了，“呯”地一声，教会内的士兵都被这突如其来的巨响吓倒了。恐惧，随着失去光线的教会慢慢膨胀。

门外，枪声响起。其中还夹带了留守在外的士兵的悲鸣，有一名士兵试图从紧闭的玻璃窗查看外面的环境，但当一具尸体被扔到玻璃窗的另外一端时，他放弃了。而随着窗外的士兵慢慢地滑落在地，门外终于恢复了之前的宁静。里面的士兵并没有因为这阵宁静而松懈下来，因为他们知道，自己的命运即将与外面的士兵一样。随着死神的呼叫声来临，教会里的空气似乎已经静止了下来。一名衣着与众不同的女性士官从黑暗中走出，正当她走到教会中央时，顶上的玻璃被一下子击碎。虽然落下来的玻璃并没有伤害到这位年轻的士官，但似乎让她更受打击的是从空中落下到身后的巨大恶魔。士兵长二话没说撞开了离危机最接近的女士官，当这一举动却被恶魔的一击粉碎了。其他的士兵们看到倒地不起的士兵长，一同发出了绝望的尖叫，并拿去手上的武器作出最后的反击。女士官以昏迷前那模糊的视线观看着这一切，无论士兵们采用了什么样的攻击，对于这名可怕的恶魔而言只是一些烦人的蚊子飞到自己的身上般，毫无感觉。悲鸣声、叫喊声再次响遍了整个教会。最后的一名士兵向恶魔扔出了一枚炸弹，这种近距离的投掷方法意味着自己要与恶魔同归于尽。只可惜，恶魔的反应似乎已经超越了常人，只见一只手把迎面而来的炸弹拨开，而炸弹的轨迹也因此改变了。倒下的女士官看到了生命的终结，因为炸弹在她的身旁落下，迎接死亡的心情，我想她已经做出了这种觉悟。炸弹爆炸了，在爆风内的士兵都受到了伤害，女士官倒下的地方并没有出现任何一具尸体。当烟雾散去后，女士官发现自己依然生存，而身体也被温暖的双手抱着，向上望去，只见恶魔在保护着自己。这是今天的第2次与这只恶魔最“亲密”的接触，从这个角度可以非常清楚地看到恶魔的样子，但从它的眼神中，似乎能看到一丝与这“邪恶”身躯完全不相称的东西——悲哀。恶魔非常不体贴地把女士官扔下地面，自己便向缓缓打开的大门走去。女士官的视线越来越模糊，她似乎看到了恶魔变成了一名男子，当她想再看清楚那名男子的样貌时，发现自己已经斗不过大脑的意识昏过去了……

“我记得只剩下这些了”画面转到了一间办公室里，在椅子上坐着昏迷过去的女士官。

“我们在第2天发现了你和其他8名士兵昏倒在梅斯（法国东北部城市）大街上，但遗憾的是罗贝鲁军曹已经没有呼吸了。”在另一边沙发上坐着的白发老人细心地解释，从他胸前的勋章可以看出他的身份大概是将军。

“那么……”女士官突然站起来“可以再给我一次机会吗？阁下。”

“卡琳，其实我也有这个打算。”将军平心静气地回答“但你必须要带一个人去。”

办公室的门打开，走进来的是一名衣着高贵，仪表大方的白衣年轻人。

一星期后，梵蒂冈。

“第一次来梵蒂冈吗？”白衣男子一边走一边在与身旁的女士官卡琳闲聊。

“嗯……”

“在进入多雷米村之前，我必须要来这里拿一样东西。”这名叫尼可尔的骑士意味深长地说“那是可以除去恶魔的重要道具。”

“就在我们即将要去的地方里？”

随着前面洞口的光线越来越亮，卡琳知道目的地已经到了。

“约束之塔，也有人称它为赎罪之塔，以前在政界战斗中死去的贵族和思想腐败的犯人都会被囚禁在此。因为在里面的人都是被拷问和洗脑至死，因此没有一个灵魂能从里面释放出来。也因为这个原因，这里同时也是保管重要物品的地方。”尼克尔细心地解释。

两人登上了这座充满了死亡气息的塔，对于还是新手的卡琳来说，在里面的亡灵让她无时无刻不感觉到窒息。幸好经验丰富的尼克尔细心向卡琳解说战斗的技巧，最后在塔顶的房间找到了一根类似“树枝”的物品。

“终于找到了，这个可是最强的符咒”卡琳从说出这句话的尼可尔眼中，似乎看到了一丝邪恶的意念。

再次来到多雷米村，再次踏入那充满畏惧的教会，门再一次自动关上了，而外面也再一次传来士兵们的惨叫声和激烈战斗的枪声。依旧是天花上的那扇玻璃窗，依旧是落下了一只身躯庞大的黑色物体，与上次惟一不同的是——这次并没有七彩的玻璃落下为这个恶魔铺垫“开场仪式”。

“解除你那虚伪的变身吧！多雷米的恶魔！”尼克尔丝毫不动地对着刚洒脱地落下地面的恶魔说。

让卡琳惊奇的是，这名恶魔真的变成了一名年轻男子，且样貌和衣着都与正常人一模一样。

“外面的士兵是你杀的吧！为什么要这样做？”恶魔男子满脸不解地问尼可尔。

然而这时的卡琳，更是被这2人的说话给迷惑着。

“放开那个小女孩！”恶魔男子继续说出卡琳不懂的话。

“你们这究竟是什么回事呀？”卡琳被弄之不理。

“让我看看你到底有多少能耐吧！”尼可尔在话

©2004 ARUZE CORP. All Right Reserved. ©2004 Nautilus inc

音刚落后立刻拔剑向着恶魔男子冲过去，而恶魔男子轻松地躲开了他的攻击，并给予了他狠狠的一脚。

这时，大门再次被敞开，走进来的是一群像生化部队似的士兵，中间的一名身体结实的光头男子手上捉着一名小女孩。

“来得太晚了！”尼可尔对这光头男子怒鸣。

恶魔男子这下子也怒了“你敢动她一根汗毛就有你好看！”接着向前迈了几步。

“不要乱动！”尼可尔阻止了他的步伐，“果然和传闻一样心软，我奉主人的命令要杀死一个背叛者。那个人从天上落下且要毁灭世界的人！但后来他竟然被一个恶魔给解决了。”尼可尔上下打量了恶魔男子一番“对！那个人就是你！你就是我的猎物！”

接着，尼可尔从身上拿出之前在约束之塔顶取得的“树根”状物体。

“尼可尔！”让他意想不到的是一直在旁边听他们说话的卡琳拿着手枪对着自己。

光头男子迫切地问尼可尔：“那家伙不是你那边的吗？”

“和其他人一起杀掉吧！她只是一名导游而已，根本就不是我的同伴！”尼可尔用异常冷酷的语气说“谢谢你带我来这，你已经没有利用价值了！”

在光头男子手上昏迷的小女孩感觉到眼前有东西在比划着，睁大眼睛后发现自己已经被捉而连忙逃脱，尼可尔看准这个时机打算攻击卡琳。然而恶魔男子再一次把卡琳推开，最后发现自己的身体已经被尼可尔用那古怪的“树根”插进去了，并发出奇怪的光芒。

花之都 巴黎

晚上。

恶魔男子坐在火堆旁，而之前被捉住的小女孩拿着一个装满食物的篮子从村中奔跑过来。而跟随着她的，是一只名叫布兰卡的白狼。

“珍妮！还不回去妈妈会担心的哦！”正在二人闲聊时，一名年过半百的老人摇摇晃晃地走了过来。

“你还喝那么多酒？臭死了！”刚才那名叫珍妮的女孩还特意做了一个捂住鼻子的动作以示抗议。

“对啊！你妈妈会担心的，快回去吧！”恶魔男子说。

“嗯！好吧！晚安！”听话的小珍妮带着布兰卡跑回家去了。

恶魔男子把老人盖拜特手中的酒抢了过来，并且一口气喝得精光，老头看着空得一滴也不剩的酒瓶哭笑不得。

“我说威尔啊！你想留在村里到什么时候啊？”老头对着这名叫威尔的恶魔男子好像特别感兴趣。

“要你管！我倒要问你究竟想跟我跟到什么时候呢！”

“呵呵！一直吧！”老头那鼻梁上的墨镜里似乎在想着什么“战争还在继续，那帮家伙也会一批一批地来。你不打算离开这里吗？”

“我不会走的，就算死我也要保护这条村。”威尔站了起来，仰望着天空，“但我也不会白白浪费自己的生命，毕竟这是那家伙给我的！”

突然，天色变得异常地黑暗，周围也漆黑得连一丝光芒都看不到，甚至是刚才近在咫尺的火堆，也在一瞬间失去了应有的明亮。布兰卡、盖拜特、在自己恶魔手中的珍妮，一具具尸体在面前出现。威尔大叫一声后发现自己已躺在一个奇怪的地方，而布兰卡、盖拜特和卡琳都在身边看着自己，原来，这只是一场恶梦……

众人把刚才如何从教会中逃走的经过告诉了威尔后，也互相介绍了自己。由于威尔身体被刚才那古怪的树根——寄生木击中而感到不适，因此盖拜特建议大家先到他在森林外的公寓休息。穿过森林，就在即将到达森林出口前，威尔突然感到一阵非常强烈的睡意，在倒下后他发现到了一个奇怪的空间。

“墓地？原来我进入了自己的内心啊！”威尔对这个地方似乎有着非常熟悉的感觉。“怎么变得乱七八糟了？”

昏暗，用一个词来形容这里的话，那么这个词便是最佳的选择。而正中央生长出的怪树也让威尔充满了不解，但他感觉到这棵便是刚才被插入身体中的寄生木。威尔用手稍微碰了一下这棵完全没有生气的树，这时，在树的上方长出了一个与自己一模一样的男子。这个男子并没有任何动静，无论威尔在树下如何叫喊，他也只像一名熟睡中的人一样，惟一能确认他依然生存的地方看来就只有身体那健康的肤色了。

经过一番波折后众人终于到达了盖拜特的公寓，盖拜特在自己的书本中寻找有关寄生木的资料，结果发现了一些与真实完全不符的资料。正在两人讨论之际，已经换装完毕的卡琳打开了房门，一名N年没见过性感少女的年轻人外加一名“萝莉控”的老头，最后的结果是……两人脸上留下了红红的手掌印。在商量下一步计划时威尔提出到威尔士去找一名活了好几百年的朋友罗西亚，希望能从他那得知解除寄生木的方法。而对军事戒备方面了如指掌的卡琳告知众人法国北部是两方战争的最前线，非常难找到愿意出航的船只，接着盖拜特提出南下到勒阿弗尔找私人的船。正当众人刚要踏出房门时，在教会里见过的士兵破窗而入，这正好被得到新武器的卡琳试剑。看来敌人已经一直跟踪着众人，这时盖拜特告知众人从门外的地下隧道可以通往巴黎。一路上凭借着盖拜特的人缘关系，最后总算从地下铁道成功到达勒阿弗尔。出口的光线越来越明亮，而众人的心情也随着灿烂的光芒而渐渐明朗。但卡琳似乎发现了在正方形的出口中央有一个与之不相称的黑点。

“孩子们，这里可是天国的入口哦！”在接近出口的地方站着一名衣着暴露的女性，手上拿着鞭子的她无论从什么角度看都像是传闻中的“xx女王”。

看到这身打扮的怪人站在这里，而且说一些奇怪的台词，众人不禁流下了一滴汗水。

“我是‘持剑之贤者’组织的魔法战士维罗尼卡，如果你们愿意成为我的奴隶就给你们一条生路吧！”语句中带有十足寒气的维罗尼卡再次说出一些正常RPG不会出现的台词。

“真是不好意思呢！我们可没有这样的兴趣。”

“那别怪我不客气了！”维罗尼卡召唤出两只颜色各异的飞行怪物袭击众人，威尔立刻变身成为融合兽，以敏捷的反应躲开了两只怪物的连携攻击。而在旁的盖拜特也使出了自己的绝活操纵木偶对其中一只由于惯性而没能反应过来的怪物攻击。威尔紧接着一个华丽的特技承接着盖拜特的攻击把受伤的怪物打得粉碎。当他们2人正准备攻击另一只落单的怪物时，发现布兰卡已经把怪物压在脚下了，而在旁的卡琳则摆出一副骑士胜利的姿势：“可不要小看女人哦！”受挫后的维罗尼卡为了顾全面子，留下了一句“这次就放过你们吧！”便消失了。

又是“持剑之贤者”，威尔非常清楚这个组织的

名字从尼可尔的口中提及过。究竟这个组织的背后隐藏着什么样的阴谋呢？

怪盗？

走出阴暗的地下铁道，终于来到这个位于海边的小镇——勒阿弗尔。可能由于海风的盐份太高，这里除了不能呼吸到新鲜的空气外，小镇内的门、窗等木制的建筑都出现了被侵蚀的痕迹，这让整个镇看起来没有太多的活力。来到港口，询问了船员得知乘船需要一笔昂贵的费用。“没有钱的话可以去找镇长，最近他们想雇佣警备人员。”无奈之下，只能靠着船员提供的这个信息去寻找镇长。

“最近治安十分恶劣，每天晚上都有怪盗出现。”如果说这几个人是镇长的话，倒不如说他们是典型的流氓。无论从衣着、打扮或者是言行，无一不是电影中的那种地主恶霸。“虽然我们也动用了不少警备人员，但对方实在太强了，可以的话你们今晚就开始巡逻吧！”

晚上，众人在巡逻时听到仓库那边传来了求救的叫喊。赶过去时除了看到几名昏倒在地的镇长外，还能隐约看到仓库顶上有一个强壮的黑影。靠着月亮那微弱的光线，似乎更显出这名男子的神秘。

“世界正被黑暗笼罩着！用我这正义之拳贯穿正义！锄强扶弱是我的使命，绝对不容忍任何坏人！”男子用熟练的语句说完了出场台词后以一个似乎很华丽的跳跃动作从房顶上落下，接着便不分青红皂白便拿起一根类似木柱的武器向众人攻击。不太明白为什么镇长们想尽办法也制服不了他，威尔等人仅用了一招普通的连携攻击就摆平了这家伙。接着怪盗连忙变成蝙蝠向黑夜中飞去。

“啊？怎么这个场景有似曾相识的感觉……”威尔突然想了一些过去的事情。

第2天镇长们给了威尔一半的赏金，然后带着众人来到镇子东边的小酒亭“海猫亭”。接着从海猫亭里走出来的竟然是昨晚的怪盗！（虽然没有带上面具，但众人也不是傻的）跟随着他的，是两名天真活泼的小孩。

“约瑟夫并不是小偷！”进入海猫亭后，两名小孩躲在约瑟夫的脚后，维护着这名高大的肌肉男。并用恐惧的眼神看着众人，接着说：“是呀！你们快回去吧！”

“我知道了！不用那么激动，我只是想知道你为什么要装成怪盗在镇中捣乱而已！”威尔等人无奈地澄清了自己并不是坏人。

“他只是想保护这两个孩子和这间店而已”从房间里走出一名老婆婆，“3个月前，装修这

间店的工匠突然死去，在临死前说这间店的地下藏有宝藏。”

“宝藏？真的有吗？”卡琳充满好奇心地问。

“店主在这里住了30年从来没有听说过，但他们老是想尽办法想得到。”老婆婆的神情露出了一丝悲哀。

“那就是说警备团和怪盗都是因此而起的？”威尔再次问道。

“是的！”

“看来这笔钱必须还给镇长了。”

众人一致同意威尔的想法，接着便拿着手上“万恶的金钱”还给镇长。再次来到镇长大屋的门前，看来镇长们早已经知道结果，并凶神恶煞地站在门口等待着众人了。

“工作完成了吗？看来你们打算背叛我呢！”头上有刀疤的镇长用非常不友善的语气询问众人“那么请你们去死吧！”

接着4人同时拿出棒棍向着众人冲过来，当然，连怪物都不畏惧的众人难道还会输给这些人类的“杂碎”吗？知道自己实力远不及众人的镇长只能倒在地上看着众人离开。本打算向海猫亭的朋友告别，但想不到意外终于发生了——镇长等人捉走了两名小孩，并要众人拿店的契约书去酒库里交换人质。但当一行人来到酒库的最里面时，等待着他们的却是倒在地上的镇长和维罗尼卡。

“我利用了这些愚蠢的镇长把小孩给我捉过来，果然把你们引诱过来了。”维罗尼卡继续用她那妖艳的语气对众人说。

一同过来的约瑟夫忍不住要上前与维罗尼卡单挑，虽然肌肉对肉弹的战斗看起来非常公平，但面对身手敏捷的“xx女王”，看来这名蛮力的肌肉男只有吃鞭子的份。其中一名被绑的小孩看到此情景便强制把头上的蝴蝶面具扔给约瑟夫，带上蝴蝶面具的约瑟夫立刻和之前判若两人，一连串的攻击就把维罗尼卡给击败。虽然维罗尼卡在逃跑前召唤出一只大青蛙对付众人，但变身后的约瑟夫拥有惊人的攻击力，几下工夫就收拾了这只变种青蛙。

“我要与他们一起坐船，磨练自己！”回到镇上得到了镇长们的乘船许可后，约瑟夫突然这样对海猫亭的老婆婆说。虽然众人被这突如其来的事吓到，但海猫亭的老婆婆似乎早已知道约瑟夫的决心，最后众人也只好“收留”这个怪人。

乘上港口的大船，来到威尔士附近的南安普敦已经是晚上，而且还刮着台风。询问了路人后得知西边通往威尔士的道路已经被泥石流给堵塞了，无奈之下只好先到旅店住一晚再从长计议。进入旅馆后看到一名酒鬼被两名壮汉欺负，正想出手相助时一名身穿异国服装的军人上前阻止了这场无谓的斗争。

“果然是你，很久不见了，威尔！”转过头来的，是一个威尔非常熟悉的面孔。

“你不就是……”威尔用非常惊喜的眼神看着这名老朋友。

“是的！是加藤。我们有一年以上没有见面了！”加藤一边说这句话一边伸出右手。

加藤政二特佐，这个名字的确在威尔的脑海中留下了不少深刻的印象。当年他失去了最爱的良子，而威尔也在同一年失去了最爱的艾丽丝，这两名拥有相同命运的人走在一起，似乎更激发起这份悲哀的心情。威尔激动地伸出了左手握住加藤：“真的很久不见了！”

在介绍了众人后，加藤突然提及了威尔以前的情人。“打那以后发生了很多事呢……”

加藤似乎感觉到威尔的意思，接着便转换了话题：“我也是今天才到达欧洲，想不到一来就被这台风给留住了。”

接着威尔说要前往威饵士时，加藤的脸上露出了一丝不自然的表情。

“我也是刚从西边来的，如果你们要去威尔士的话可以从废坑穿过去”刚才被救的男子战战兢兢地说，“不过那里由于之前发生过大爆炸而死了一百多人，现在除了幽灵之外，就什么都没有了。”

深夜，威尔和加藤在房间里相互交代了自己在最后一次见面后发生的事情，接着便再次分手了。第二天，众人穿过之前那名男子说的幽灵废坑，果然一下子便来到了威尔士。

“这里是一切开始的地方，也是结束一切的地方。”威尔向卡琳讲述了以前的故事，“半年前，出现了一名宣称要毁灭世界的男子。他召唤了太古的神殿，从星球另一端的人称他为‘神’。我们最后把那个人打倒了，而且还与所谓的神战斗。而在背后一直帮助我们的，就是现在我们要找的传说魔术师——罗西亚·贝肯。”

众人进入罗西亚的家但却发现里面空无一人。正当众人再次出到外面时，一个熟悉的声音响起了。

“真是可惜啊！”光秃秃的头壳，浓浓的眉毛，果然就是在教会中见过的光头男子雷尼。“尼可尔说得没错，你们果然会来这里。你们要找的人已经在遥远的监狱里呆着了。”

“在哪里？”威尔问到。

“我不说！”

“是不知道吧！”

“那肯定知道啦！”

“在哪？”

“不告诉你！”

威尔用讽刺的语气说：“你果然是不知道。”

“我真的知道啊！小鬼！你信我吧！”雷尼似乎开始焦急了，不断地为自己解释。

“你撒谎……”

“我并没有说谎，他就在意大利的佛罗伦萨……”说到这里雷尼终于知道自己上当了，而威尔和其他人留下了一句“再见了”便大摇大摆地向佛罗伦萨前去。被欺骗的雷尼怎能那么轻易放过众人，但被收拾了一顿后也迫于无奈地逃跑了。

随之一阵清脆的掌声响起“非常出色的一场战斗！”

一名下巴留着小胡子的男子向众人恭恭敬敬地鞠了躬：“初次见面，我叫汤马斯，是一名周游列国的探险家。”

众人对这名冒名而来的“客人”感到可疑，但当汤马斯拿出了一台拍摄到雷尼拐走了罗西亚情景的拍摄机时，众人才开始对他放下了戒心。从他的口中得知自己也曾经与罗西亚有几次交情，最后还得知佛罗伦萨的占卜士好像与秘密社团“持剑之贤者”有一定的关系。

美丽的占卜女郎

佛罗伦萨的占卜屋内。美丽的占卜女郎正在以动人的舞姿带动着周围在转动的塔罗牌，而在旁观赏的男士有如色狼般地看着女郎优美的舞蹈，女士们则在惊叹着女郎身边跳跃的塔罗牌。为客人占卜完毕后，占卜女郎发现众人还坐在椅子上。

“不好意思，今天的占卜已经结束了。”占卜女郎非常礼貌地对众人说。

“要占卜的话请预约到3个月后吧！”从旁闪出的老婆婆用强烈的语气打发众人。“我家的招牌可不便宜的哦！”

“我们是一位叫汤马斯的人介绍的，他说你们知道‘持剑之贤者’组织的地点。”卡琳抢先在众人之前。

“‘持剑之贤者’？那种麻烦的事就算了！”老婆婆犹豫了一下：“看你们应该没有带足够的钱吧！那么就用身体来取代吧！”

众人不明白老婆婆的意思，接着老婆婆便解释：“我的招牌露西亚去采摘一种稀有的花朵回来卖钱，然后这位女孩就要代替她穿着暴露的衣服跳舞吸引顾客。”

“要……要我穿着暴露的服装？”卡琳的脸色渐渐变红。

“除了你还有谁吗？穿得那么透明！”

威尔终于忍不住说：“婆婆好厉害！”

接着卡琳望着威尔一段时间：“你的想像力真是丰富！”

“我对我的舞蹈也有一定自信……”约瑟夫奋勇当先。

“变态的给我滚开！”老婆婆不给约瑟夫一点面子。最后众人决定与露西亚一起去蔓玛莉亚拉岛采摘一种叫虹木莲的花朵。虽然露西亚对众人说这是自己小时候居住的地方，但却在话音刚落之后中下了大屋里的陷阱，让人开始产生疑惑。最后在一个花园里找到了老婆婆所说的虹木莲，这时露西亚的眼角一闪，拉下了一个巨大的摇杆，一只巨大的粉红色猫妖出现在众人的面前。

“哦呵呵！这里将会是你们的坟墓！”露西亚一改以往的温柔，对怪猫发出命令，“安德利，把他们干掉吧！”

但似乎怪猫已经不认得露西亚的样子，就近原则向她攻击起来。

“这样的话看来她会被吃掉的。”

“好……好像去救他出来会比较好呢……”

把怪物收拾后，露西亚说以为大家都是从“持剑之贤者”组织派来的人，因此打算把众人引来这里一口气消灭掉，回到占卜屋，老婆婆已从镜子中得知一切事情，并愿意把所有事情都告诉众人：那个时候我还是一名貌美如花的少女，不断地在追求

自己的梦想。但一个女人有野心的话就很容易被男人利用，我不断地受到伤害，觉得非常累。后来一个叫“持剑之贤者”的组织邀请了我加入，对于彷徨无助的我来说，那里是惟一的去处。但在那里我做的都是一些非常残忍的事情，最后我厌倦并离开了，之后不断地有组织的人追杀我，然后我来到这里并收养了这名女孩……

最后老婆婆说出了组织的地点，并要露西亚与众人一起到外面修炼。众人按照老婆婆说的地点，来到了“持剑之贤者”意大利支部。但里面除了一间空荡荡的大屋外和地底的一只怪物外便什么都没有了。正当众人在烦恼时，一阵炮击把旁边的墙给开了一个洞，而众人也被强烈的爆风给吹飞了。

“想不到你还是那么顽强呢！”只见远处战舰上，尼可尔和雷尼正在休闲地看着受伤的众人，而大炮上还冒着黑烟。

“你又想怎么样？”

“很久不见了弑神者，还有漂亮的女孩。”尼可尔的语气无论什么时候都那么让人讨厌，“不错嘛！受到寄生木的诅咒两个月还那么健康。”

“没用的，这种廉价垃圾。”威尔用同样的语气反击尼可尔。

“你们要找的人不在这里，他在圣玛格丽特岛被幽禁着，想救他的话就拿‘エミグレ文书’交换吧！”

“我怎么会知道那种东西。”

“不要装了，可以再度创造生命的文书，也是用它把被创造的怪物给消灭的吧！最后被你和罗西亚给藏好了。”尼可尔似乎已经知道了一切。

“在十年前有人从梵蒂冈偷出了3本秘术书，他们分别是可以把“星之魂”实体化，并且可以把古神苏醒的《パルスの断章》、从星球的另一边得来，可以召唤超神事典《ルルイエ异本》和克服死亡，从“无”创造出生命的术典《エミグレ文书》。无论是哪一本都会扭曲世界的黄金定律，就算是拥有这些书的人也肯定会招惹各种各样的惨剧……”威尔呼了一口气后继续说，“半年前我也是偶尔得到这3本书的，那场战斗后罗西亚便把它们藏在不同的地方。”

威尔与众人从威尔士的底下迷宫中取得《エミグレ文书》，带着文书的众人还打算可以施展一些诡计可以在不交出文书的同时救出落西亚，但在最后他们连公平交易的机会都没有——维罗尼卡利用麻痹香水把众人捉住了，要不是布兰卡无视这种香水的效果，最后还成功潜入并将众人从监狱中救出，想必众人早就死于维罗尼卡的皮鞭下了。由于尼可尔拿到文书后已经离开，因此众人趁着这个机会把罗西亚救出。

“尼可尔去哪了？”在囚禁罗西亚的房间里，维罗尼卡和雷尼都在。不见尼可尔的威尔便用上次对付雷尼的方法问维罗尼卡。

“不告诉你！”

“是不知道吧！”

“当然知道！”

“在哪？”

“不·告·诉·你！”

“骗人……”

“我真是知道的啊！你有没有搞错啊！这种烂方法只有白痴才会上当的！”维罗尼卡在说完这句后，一旁的雷尼大受打击。收拾了房间内的士兵后，雷尼见情势不妙便叫维罗尼卡先走，接着自己却变成强化人与众人进行最后的对决。胜负在战斗没开始之前就已经决定了，两次失败的雷尼觉得自己没有面目再回去见尼可尔，最后在威尔的呼喊声中跳下了悬崖。

在踏入二十世纪之后，最大的变化就是在于出现了许多的地下组织。从イエズス会和蔷薇团派生出无数个亚流派，“持剑之贤者”就是众多亚流派的其中一个。最初，“持剑之贤者”坚持人类平等，男女、贫穷、阶级没有差别。他们颂扬天主，实践着互相尊重的想法，是一个非常出色的社团。他们跨越了肤色、跨越了民族的界限、携手前进。但在那个时候，一个男人出现了，他让“持剑之贤者”发生了巨大的变化。成为了新的头目后，他开始高唱以权力为基础的选民主义。对于社团来说，他的确是无所非议的优秀人才。渐渐地，他为了社团的利益，开始对社会采取了一些强制的手段。要改变全世界的思想，也开始慢慢依附在每个人的身上……

“老头！你敢肯定尼可尔的所在地吗？”

“当然，他现在除了能回去“持剑之贤者”的根据地外，还可以去哪？出发！目的地是俄罗斯的彼得格勒！”飞空艇随着罗西亚的一声号令划破了黄昏的天空，带着众人的目标向着俄罗斯出发。

拉斯普钦

彼得格勒宫殿内，一名行为诡异的少女为了搞清楚拉斯普钦大臣今晚不出席舞踏会的原因，因此一直跟踪到河边并得知拉斯普钦打算在皇帝凯旋日进行什么阴谋。但想不到她拍下的一张照片却成为了怪物的追杀目标，在逃到一个死角处，死亡即将靠近。

“喂！你是不是听到怪物的声音了？”正好在街上走着的威尔问卡琳，在犹豫了一下后，“来这边！”

钟表店内——

在喧哗了一阵后，盖拜特突然问起少女：“小女孩，可以告诉我为什么你会被怪物追杀吗？因为刚才的怪物与我们现在要寻找的怪物非常相似，都是由高级魔术师召唤出来的。”

“你们可以使用拉斯普钦那样的魔法？”小女孩惊奇地问，“他一直假装爸爸身边的大臣，好像要陷害他……”

众人好像已经发现了什么，“难……难道，你是……”

“皇女安娜斯塔西亚！”

既然大家都有相同的目的，那么众人便希望安娜斯塔西亚能带他们入宫铲除拉斯普钦。在宫殿内，虽然安娜斯塔西亚尽力与幕后解释，但似乎皇后对安娜斯塔西亚的任性非常在意。最后被突然出现的拉斯普钦披着羊皮说服了皇后。

“你就是拉斯普钦？”在皇后离开之后，威尔和众人已经摆好了开战的架势。

“是的，你就是传闻中的弑神者吧！我的怪物消失时我就感觉到你的存在了”

大门再次被打开，这次走进的是维罗尼卡，“很久不见呢！大家！”

“没有必要在这个漂亮的宫殿内发生流血事件，来狮子宫找我吧！”

黄昏，宫殿内再次响起动听的舞曲，但在窗旁眺望着远处的安娜斯塔西亚似乎更显得寂伤。

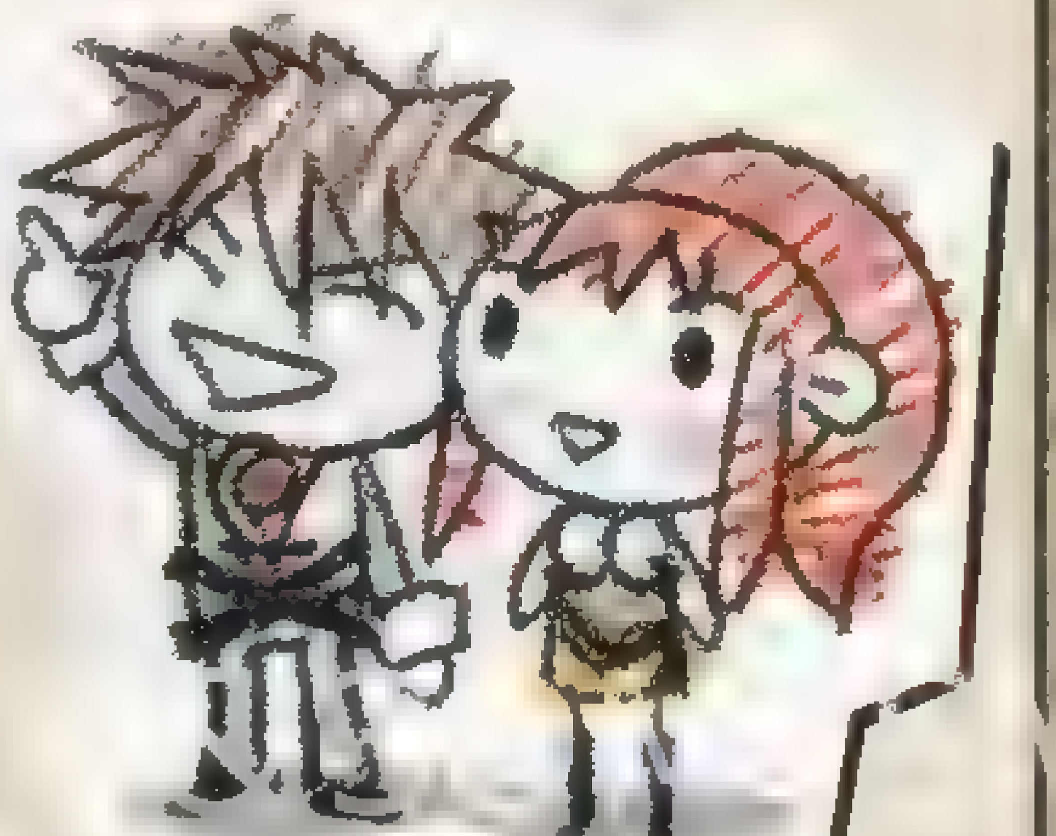
“我最讨厌这首曲。每天晚上大家都自我陶醉地跳着舞，明明是民众都正在不满中准备爆发当前，这些所谓的贵族则完全不过问。”总是嬉皮笑脸的安娜斯塔西亚在这刻流露出无助的表情，大概是长久以来终于出现了可以信任的朋友吧。“在那家伙出现前的几年，本应继承皇位的弟弟阿兰克斯在出生后身体便非常虚弱，母亲为此也非常心痛。有一天，一名宣称自己拥有西伯利亚神之力的传教士出现了，那个人就是拉斯普钦。由于他治好了弟弟的病，最后得到了母亲的极大信任，最后他便开始参与政治方面的干涉。父亲是一个正直的人，他把所有执务都交托给大臣，但那家伙的制度只会挑起民众的愤怒，最后导致人们也开始对皇帝起了疑心。”

说到这里，宫殿中的气氛变得越来越不对劲，所有人都处于麻痹状态。拉斯普钦操纵着皇后向众人发起了挑战书。到达狮子宫后安娜斯塔西亚发现弟弟昏倒在沙发上，众人打算一拥而上合击拉斯普钦，但他的身上似乎拥有一层保护罩，无论众人如何攻击都被一下子吹飞。最后拉斯普钦催眠了安娜斯塔西亚让她持匕首杀死自己的弟弟，幸好皇后及时出现阻止了惨剧，但意图杀害亲弟弟的污名似乎已经洗不掉了。

逃出了宫殿后众人再次回到钟表店，罗西亚建议威尔去郭日美谷去见一个一直在等这他的人。在进入郭日美谷后，看到汤马斯在等着大家，跟着他进入里面的一间门上印有“持剑之贤者”会徽的小型教会内，只见一名白发苍苍的老人在神坛前站着，他就是原“持剑之贤者”的团长约维斯。

“一切都是从那个时候开始。被弟子出卖，被朋友抛弃的那个时候…… 我和朋友收留了年轻的弟子拉斯普钦，随着时间的流逝，拉斯普钦为了完成自己的野望而露出了自己的本性。我和朋友感觉到他的疯狂并向他发起挑战，但在强大的魔神之力前，我们失败了…… 最后他放逐了我们自己成为社团的头目。他与魔神阿斯莫德结下了魂之契约，让自己身体周围产生了一层无形的铠甲。”约维斯在说这些话时眼神完全没有改变，这时众人已经知道他的眼睛早已失明。“我的朋友企图阻止他的阴谋，便一直为改变星球的未来而战斗。这可是一个惊天动地的计划，那便是让超神降临世界。但当他改变了世界上的所有规律时，我开始感觉到他身上的狂气……”

“等……等等……怎么那么熟悉的故



事……”威尔似乎知道这个故事的来源。

“我对我的朋友失去了立场而感到失望，最后他为了单身挑战阿斯莫德，自己也与最强的恶魔结下了魂之契约，那就是破坏神阿蒙！”（注意：这些都是前作的故事，如果玩家想知道更详细的内容可以找回《影之心》玩玩）最后约维斯让威尔进入一个异空间。在里面，威尔见到了一个非常熟悉的身影——前作的最终BOSS阿尔伯特·西蒙。威尔非常明白他就是刚才约维斯口中所说的朋友，战胜了西蒙后，威尔得到了阿蒙的力量，这次看来要与拉斯普钦作最后的决斗了。

这天，刚好是俄罗斯皇帝从战场视察回来，虽然民众的心中堆积了不少对皇帝的抱怨，但此时此刻，他们依然以热烈的欢呼声迎接着皇帝的归来。凯旋舞会在隆重的音乐中开幕，而更人出乎意料的，却是威尔的一招让拉斯普钦的手下从意图刺杀皇帝的途中向台下飞出。

“安娜斯塔西亚！”皇帝看见自己的女儿平安地站在自己的面前，也顾不上之前的传闻惊叫起来。

“安娜斯塔西亚公主，你……你没事吗？”拉斯普钦似乎感觉到情势不妙。

“让你担心了，拉斯普钦司教。我就像你看到的这样，完好无损。”安娜斯塔西亚恭敬地向拉斯普钦敬了礼，接着便走向父亲面前，拿出了一本相册，“这是我要送给父亲的相册，你看看最后一张，我可是讨上了生命才拍到的哦！”

皇帝在看过了照片后面色突然变青，接着向士兵发动了司令，“来人！把拉斯普钦给我捉起来！”

拉斯普钦见阴谋不能得逞，便胁持了皇后，最后在维罗尼卡的闪光弹帮助下，拉斯普钦逃出了宫殿。众人二话不说追出宫殿，当追到花园时，看到拉斯普钦的飞空艇已经向宫殿投下了炸弹。在螺旋梯的顶上，众人收拾了挡路的维罗尼卡，但却被拉斯普钦乘上了飞空艇逃走。威尔变身成阿蒙，一口气把整座飞空艇化为飞灰。而拉斯普钦自以为光是阿蒙的力量不足以对付自己时，身边的无形铠甲却被阿蒙穿透。受到了重挫的拉斯普钦召唤出巨大的城堡，而自己便逃进了城的最深处。

“你是不可能打赢威尔的。”在城内的王座前，尼可尔得意地对满脸血管的拉斯普钦说，看来刚才的攻击已经对他造成不少的伤害，至少拉斯普钦的保护铠已经消失了。

“嗯？为什么呢？”拉斯普钦对尼可尔的话非常感兴趣。

“那家伙是人类，而他却可以操纵阿蒙的灵魂，你明白为什么吗？”

“……”

“这是因为他有非常坚强的意志力，这种意志力甚至可以杀死被称为神的人。你虽然拥有恶魔之力但却没有坚强的意志，所以你是不会赢的。”

“真是有趣！难道你就可以赢他了？”拉斯普钦开始讽刺尼可尔。

“可以！”在说完这句话之后，尼可尔身上发出红色的气….

几个小时后，拉斯普钦果然如尼可尔所说的一样倒在了众人的面前。

“寄生木是一种恐怖的道具。它不但会夺取寄生者的生命，甚至是思想、意志、记忆和内心都会消失得无影无踪。虽然你和尼可尔说的一样拥有强大的意志力，但当你失去了所有的东西时那份力量也会随之消失。”倒在地上的拉斯普钦几乎用尽了所有的力气去说这些话，“告诉你最后一件事吧！尼可尔在梵蒂冈的约束之塔等着你。”这句话成为了拉斯普钦的遗言。

约束之塔顶层——

“你知道吗？这个柜里充满了在这个塔中死去的无数灵魂。一旦解放了他们的话……”在这里遇到的尼可尔已经陷入了疯狂状态，他对这一扇巨大的金色门对众人喊道。“一旦解放，他们便会进入生存者的体内，接着这些人体内的邪气便会增大，最后互相残杀，让这个二十世纪变成充满杀戮的时代！”接着，尼可尔用手上的剑打开了大门，无数紫色的灵魂从里面飞出。收拾了这名狂妄之徒后，加藤竟然突然出现并关闭了大门。

“这个人就交给我吧！”

威尔打算上前阻止，但被加藤手中飞出的光线擦破了脸部。

“我不想和你们打，你们快走吧……”

“如果我说不呢？”威尔冲了过去，但却被加藤放出的气给吹飞了。

“你的战斗已经结束了，去寻找其他的生活吧！”加藤说完后，便与身边的两名保镖连同倒下的尼可尔消失了。

日本之旅

从粉碎了尼可尔对世界的恶意后的3个月，人类发动了世界战争，并投入了大量的杀戮武器和化学兵器。而战斗的局面却得不到一丝的好转，依然持续胶着状态。另一方面，威尔为了彻底铲除尼可尔身体中的亚司塔罗斯，便乘坐了罗西亚的飞空艇紧追着回国后的加藤佐助。现在的舞台，即将转移到极东的帝国——日本。

日本的横滨仓库内，由于飞空艇在途中发生了意外，众人只能暂时在这里休息。在这时，布兰卡不料遇到了神秘剑客藏人、小女孩芳子和老人浪速在扫墓的路途中被帝国士兵袭击，帮助他们解围后，想不到众人在横滨市街上寻找布兰卡时再次发生了芳子被突然出现的吉普车拐走的事件。从浪速的口中得知芳子被匿藏的地点后立刻连同藏人救出芳子。第二天，浪速还是坚持要与芳子等人去扫墓，放心不下的众人也随后跟上。当众人踏入了墓地时，发现前面出现了非常古怪的异空间，而浪速和芳子都被困在里面。在调查到最里面时，一名矮小的法师雅蓝出现，原来这一切都是他搞的鬼。把他赶走后墓地回复了正常的状态，而浪速和芳子也站在一个墓碑前默哀着。

“良……良子？”威尔看到墓碑上的名字不禁大吃一惊。

“你认识我的女儿吗？她可是一个苦命的人啊！被卷入了这种无聊战争，最后还丢掉了生命。”

这时，威尔的脑海中出现了过去的每一幕故事。从认识良子到加藤亲眼看着自己心爱的良子死去，一切一切，仿佛就像是昨天发生的事情般历历在目。

某研究室内，昏迷中的尼可尔正在被一台大型的机器研究中，而前面则摆着一只活生生的狗。这时在监听室看着的加藤和博士开始按下了实验开始的开关，接着尼可尔被机器发出的电流刺痛得大声呼叫。最后，从尼可尔身上放出了一道光芒冲向面前的狗，接着小狗与尼可尔同时昏迷。加藤派出手下雷电和飞燕上前调查昏迷中的小狗，接着小狗的身上冒出白烟且变成了一只巨大的怪物钟馗。飞燕就在被攻击之际，加藤的“3鬼众”手下的其中一名樱花（良子的改造体）及时出现并将怪物传送到其他的地方····

另一方面，在日本桥公园中聊天的威尔和卡琳被突然发生的地震给中止，刚才的怪物钟馗不断地再生出大量小型怪物向市民袭击。在大桥前，正好遇到了前来清理“失败作品”的加藤和3鬼众，面对实力超强的钟馗，两方面只好合作才能将其消灭。

“尼可尔在藤堂技术研究所，但如果你踏入一步的话我就会对你不客气！”加藤留下了这句话，再次与3鬼众消失在众人面前。

藤堂技术研究所内，威尔等人已经成功潜入了研究所，然而看到的却是意识已被亚司塔罗斯占据的尼可尔。虽然众人打算当场消灭这个恶魔，但尼可尔似乎还没恢复所有的实力而逃走了。众人为了得知尼可尔的藏身之所，最后决定到犬神之里找藏人的母亲——咲。在通往犬神之里的必经之地风之森内，众人被突然发生的地震落入了一个异空间。

“啊！又是上次那个矮冬瓜阴阳师！”威尔忍不住说了句。

“臭虫们！既然你们走进这个地狱就让你们好好享受吧！让你们知道我的恐怖！”雅蓝用BOSS的口吻威胁众人。

然而露西亚看着雅蓝脚下的飞空坐垫，悄悄地对藏人说“怎么看也觉得不可思议呢……可以轻飘飘地浮在空中。”

接着安娜斯塔西亚也似乎非常感兴趣“究竟是用什么原理呢？”

台上的雅蓝在不断地说出威胁性的说话，但台下的众人已经在讨论起雅蓝飞行的秘密。

“一定是那块坐垫藏有秘密！”威尔肯定地说。

“真的？”约瑟夫也十分好奇。

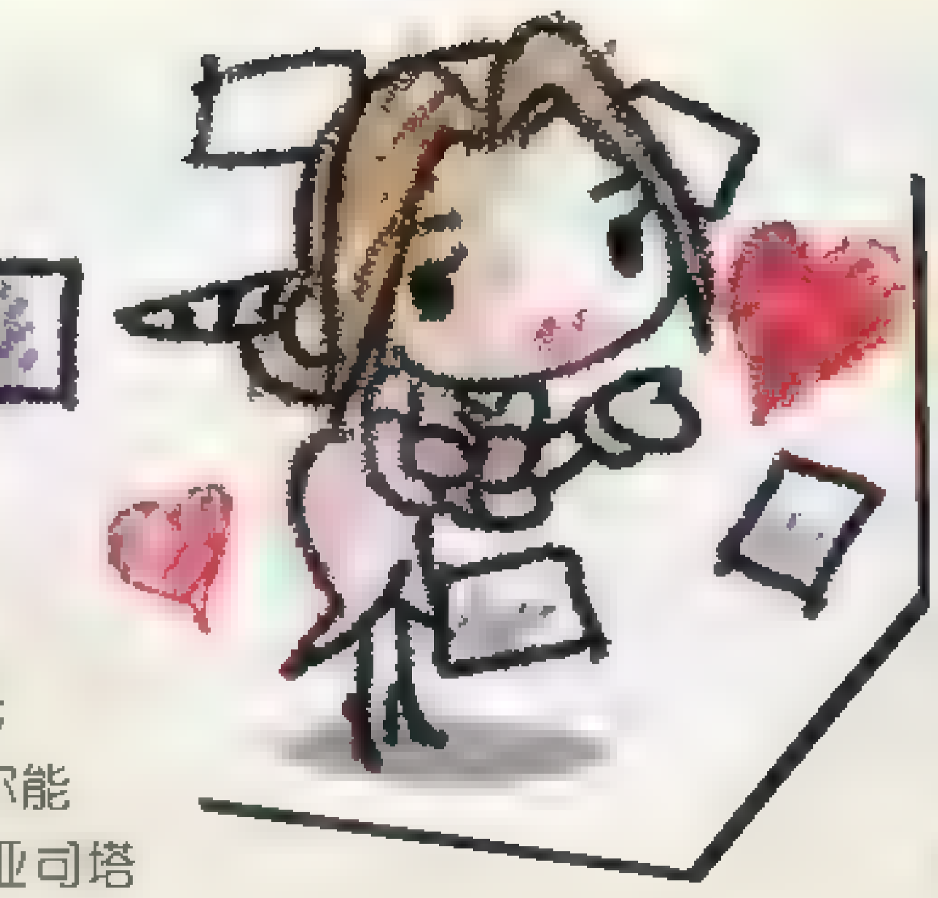
“来吧！有什么遗言就现在说出来吧。”雅蓝最后一次威胁众人。

“请问一下…… 那个坐垫在哪有卖的吗？”雅蓝听到威尔的这句话后几乎暴走，但毕竟是以一敌八，几回合过去便在众人的拳头下消失了。

“唉！结果还是没问到在哪买……”

宿祢之泉，一个充满了神圣和庄严之地，一名全身穿着传统日式和服的女性咲正在这个充满灵气的瀑布之下翩翩起舞。刹那间，清澈的水面变成了漆黑的太空，接着像摄影镜头般慢慢移动到地球的某个角落。红红的岩浆中心，尼可尔正躲在里面吸收着火山的力量之源。突然，尼可尔似乎发现了什么，从水面中伸出片手意图把咲捉住，咲使用了灵

力形成保护罩，但最后还是被尼可尔变成了红艳姬袭击众人。在众人的力量之下制服了爆走的咲。



“不死山！肯定是那里！”威尔肯定地回答。

不死山的深部，尼可尔正在水晶内部吸收着火山的力量之源。旁边的加藤和3鬼众已经被尼可尔所伤无法再战。虽然卡琳希望尼可尔能清醒，但此时的尼可尔只是亚司塔罗斯的一个化身而已。

“可以拜托你一件事吗？”威尔面对这个邪恶的化身提出了这样的问题。

“人类，有什么请求吗？”

“可以给我消失吗？”坚定的眼神和意志，就算是强化后的亚司塔罗斯也不是众人的对手。尼可尔在失去恶魔的保护后一怒之下再次激发了威尔体内的寄生木，使威尔痛苦不堪。加藤前来阻止尼可尔的行为，却遭到尼可儿致命的一击！血，在不停地流在地面上，武器并非出现在加藤的身上，而是插入在樱花的胸口处。一年前，深爱的良子在自己的怀抱中死去，想不到一年后，另一个良子会再次死在自己的手边。《エミグレ文书》会带给人创造生命的能力，但同时也会给人带来悲痛的厄运。加藤似乎已经处于精神崩溃的边缘，用一只手就把尼可尔弄死了。而威尔也因为刚才的冲击而昏迷过去。

结束？开始？

外人墓地，加藤在良子的坟前把之前拿走的《エミグレ文书》还给威尔，“我不能与她一起走梦想中的道路，现在她已经永远地离开我了。很快我的王道便要结束，只剩下虚无缥缈的未来……”加藤意味深长地与威尔说，“你用这本书所写的方法应该可以再见艾利丝吧．从今以后我们便是敌人了！”

“究竟怎么了？”威尔满脸不解。

“我抹掉世界的一切，但我是不会借助像尼可尔和拉斯普钦那样的邪神之力，我会用自己的力量和意志唤起毁灭。”

“不要开玩笑了！”

“进行仪式的地方提示就在书中，再见了，朋友！”说罢加藤便向远处走去。

根据加藤的提示收拾了战斗的幕后主使者石村贯太郎后，罗西亚说会帮助威尔复活艾利丝，虽然在最后以失败告终，但从中得到了一个提示　　加藤利用时空回到以前扰乱历史。请教了:关得知进行仪式的地点后，众人便向着飞鸟石舞台出发。

“你来啦？”加藤早已在此等待着威尔。

“让你久等了。你应该不会取消破坏世界的主意吧！”

“是的，我要回到100年前，也就是现在那些见证历史的人物还没有出现前引导他们创造一个与现在截然不同的历史。”

“真是顽固！”两人忍不住苦笑了一声，是讽刺？还是共鸣？

“为什么明知道要有更多人受到伤害，明知道不幸的事会继续发生都希望继续活下去？”加藤再次变回严肃的神情。

“你错了．我会用我的双手去改变自己希望中的未来，就算我的灵魂化为飞灰……”

“这是……战斗的信念吗？”

“你错了！”威尔扬了扬被风吹乱的头发，眼神充满了自信地说“这是宿命！”

加藤苦笑一声后地面发生了震动，从地面中缓缓地升起了一座高高的石造建筑物，而周围也非常有规则地升起了17根石柱，把建筑物围在圆形的中心，仿佛形成了一个奇怪的阵。太阳在落山前的一刻变得格外地耀眼，接着向射出一串光芒。

在刻满了咒文的建筑物前，加藤念下了咒文：“古代之神的灵魂啊！在慌乱之日的灵魂啊！把我送会过去的那个时代吧！”

接着，天空中出现了奇怪的景象，一座穿过了云霄的庞大建筑物隐约出现在众云之间。

“那个是日本的天魔‘铜铎’，我会在顶上等你。记住，百八的钟响起时，天空会被裂开，时间也会开始歪曲。”

“知道了。”威尔说完这句后加藤便消失得无影无踪、威尔知道加藤是一个遵守承诺的人。打倒挡在路上的雷电和飞燕，众人在被称为高天原的地方遇到加藤。

“你看见了吗？远处的时空。”加藤转过了头对威尔说。

“嗯！”

“那么，我们开始吧！”

最后一场战斗开始了，意志、信念、勇气和友情，在拥有了以上4种精神的支持下、威尔最终战胜了失去了一切的加藤。

威尔扶起了倒在地上的加藤，加藤使用他最后的气息对威尔说“这样……可能是最好的选择吧！时间即将要扭曲，铜铎也会随之而消失。进入了这里的人都不可能回到现实的世界……”

“哼哼，可能吧！”威尔似乎早已知道有这样的结果。

“祈祷吧……”

“？”

“只要有坚强的信念，就可以回到自己希望的世界中去。回到……最……幸福的世界……”加藤的眼睛终于合上了，无论威尔如何叫喊也没有醒过来。也许在做这件事之前，他就知道会有这样的结果。

同伴们在叫喊着威尔，卡琳似乎开始有点焦急了。

“没问题的，只要大家想着自己想回去的世界就可以再次见面了。”

高天原开始崩溃，而同伴们也一个接一个地飞往自己心中最美好的世界。操纵玩具的盖拜特、满身肌肉的约瑟夫、拥有神秘占卜能力的露西亚、勇敢的布兰卡、还有——藏人和安娜斯塔西亚这对小情侣已经紧贴着一起了，接下来，还有两个人。

威尔脖子上的红色项链发出了耀眼的光芒，寄生木已经发出最后的警告了。

“嘻嘻！TIME OVER了。寄生木的诅咒开始生效，我也是时候贡献一些东西了……”

“害怕吗？”卡琳的两眼充满哀伤。

“不！”

“内心……还有记忆也会消失的啊！”

“不会失去的。”

“威尔！”卡琳的眼睛已经忍不住开始涌出泪水。

“不要用这样的眼神看着我，不是等会就见到了吗？”威尔转过头去，害怕自己也忍不住哭出来。

“嗯！我们约定了！我会强烈地祈祷着想与你见面的！”

“嗯！”

说毕，卡琳也和其他人一样，慢慢地，飘上了上空。突然，威尔猛地捉住了威尔的右手。

“卡琳！”威尔终于忍不住流出了激动的泪水。“谢谢你！”

带着满意的神情，卡琳从空中消失了。

“对不起，我不能遵守诺言了……”

艾利丝的声音再次响起：“你是否害怕一个人失去了内心，孤独地生活下去呢？虽然你一直在烦恼，不过我想你已经知道了‘死’是惟一能保存自己的灵魂的方法了吧！追赶着自己所爱之人的每一天、一起战斗的同伴的心情、过去的每一个回忆，这一切都会形成‘你’的存在。对！这也是我最宝贵的‘你’！”

尖锐的石枪从地面刺穿威尔的身体，闪亮的项链被粉碎得七零八落，每一颗碎片，就仿佛是威尔的每一段记忆，慢慢地，洒落在地面上。

“你不再需要痛苦了，你也不再需要寂寞了，从今以后，我会在你的身边一直地陪伴你……”

艾利丝的灵魂从天空中飞向在寄生木中熟睡的威尔，耀眼的光芒似乎已经让威尔摆脱了睡魔。二人再次拥抱在一起，直到永远……

1887年，帝都。

威尔的父亲从大屋中走出，突然发现了倒在枫树旁的卡琳。走过去推了推她，看见她像婴儿般熟睡便安心起来。拿起从卡琳身上滑落的照片，里面拍下了一家三口。而照片后面，写的却是“明治二十六年，堪八郎（自己的名字）、威尔、安奴（威尔母亲的名字）”，而那位叫安奴的女性与眼前倒在地上的卡琳一模一样……

1913年秋，南满州。

星空下，威尔突然从草丛中跳起，“糟啦！睡过头了！”往着远方的景色，威尔开始向着铁道的方向前进。

在那里，是一个你潜意识下所渴望的世界。那里也是你应该回去的地方，你应该生存的地方。再一次向着另一个未来进发吧……

车站前，威尔抖了抖大衣上的露水，远处，火车的声音开始慢慢接近，“是那辆火车吗？哼哼，不知怎的总觉得心情很兴奋起来了！”

（以下便是《影之心》的故事）

文：猫太

研究中心

影之心II	ARUZE	RPG
SHADOW HEARTS II	2004年2月19日	日版
PS2		6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄 15岁以上

上一期由于篇幅关系，最后挤得连预告本期研究的地方都没有了…… 本作需要研究的地方实在是多不胜数，光是要收集所有的纹章就可以让大多数玩家头疼了。幸好本作并不像《星之海洋3》那样需要步行到世界上的每个地方，只要在大地图上就可以随意选择欲前往的地点了。本作的故事还有不少爆笑的情节，如果大家想知道的话一定要留意前面的剧情攻略。如果是想看一些对游戏有帮助的东西，那么还是继续往下看吧！

二周目

本作与很多RPG和S・RPG一样拥有二周目的设定，在通关且结束字幕后系统会问你是否存档。回到标题画面后会发觉多了一个“Theater”的选项，进入后可以随意观看游戏中发生过的重要情节和CG动画，一口气大饱眼福。读取通关记忆重新游戏的话会进行二周目，而一周目得到的纹章、盖拜特的木偶服装、美形卡、融合兽、3名女角色的隐藏服装和怪物、人物资料都会保留下来，道具和装备等其他东西则需要重新收集，但这些对于二周目来说已经足够了。如果玩家觉得一周目不够完美的话一定要继续玩哦！

两个结局

游戏一共拥有两个结局，决定分歧的选择在于当玩家进行到最终迷宫“铜铎”的最后一个传送点时，威尔会最后一次强制进入内心的“墓地”空间。这时珍妮（ジャンヌ）会问你“幸福是什么(幸せがなにか)”，然后这时会出现“以自己的方式生存下去(自分らしく生きることさ……)”和“在安稳中生存下去（安らぎの中で生きることさ)”。如果选择了前者，在打倒加藤后就会进入结局A，最后主人公会回到认识前作女主人公アリス之前的一刻，但已经失去了所有的记忆。而卡琳则会去到了威尔爸爸的年代，结果是……（详细请看本期“攻略透解”） 如果选择了后者便会进入结局B，最后…… 不说了，还是自己看吧，嘻嘻！

全纹章收集

为了能完成所有所罗门王之纹章的全体像，收集全世界的所有纹章便是喜欢完美的玩家在游戏中必不可少的一个步骤。虽然有些纹章可以随剧情或者BOSS战中得到，但毕竟还有很多是需要玩家细心的寻找才能取得。以下是猫猫在总结了自己的取得过程后而写下的列表，另外，纹章的编号对应了“所罗门王之键”图中的位置，大家可以参考一下。把所有的纹章都放在对应的地方，且通过了修炼场的所有试练就可以挑战所罗门王得到究极纹章。

破戒の王城

编号	纹章名称	取得地点
A1	アスタロト	打倒不死山的BOSSアスタロト后
A2	アスモデウス	在通过イーダルフラーム后于ペトログラード的桥边购买
A3	アモン	打倒真チフォージュ城的新・阿蒙后
A4	オロバス	打倒ネアム地底的隐藏BOSS
A5	ガアプ	打倒シュバルツバルト的BOSS
A6	バアル	打倒人形の馆的BOSS

幻惑の海

编号	纹章名称	取得地点
B1	ウヴァル	SG伊太利亚支部纵线旁
B2	ヴェパル	フィレンツェ喷水池背面
B3	クロセル	盖拜特公寓里
B4	フォロカル	盖拜特初期拥有
B5	フォルネウス	ウェールズ的罗西亚家中

情欲の森

编号	纹章名称	取得地点
C1	アンドラス	最初拥有
C2	ヴァッサゴ	アルデンヌの森的蜘蛛BOSS战
C3	グレモリー	约瑟夫初期拥有
C4	サロス	ワインセラー的BOSS
C5	シトリ	地下铁废线的红蓝BOSS
C6	ゼパル	地下铁废线的红蓝BOSS
C7	フルフル	最初拥有

堕天の丘

编号	纹章名称	取得地点
D1	アガレス	约瑟夫初期装备
D2	カミオ	サントマルグリット岛上狼道具店附近
D3	ハイモン	第2次进入アホイナ塔时，把升降机房间6楼的扳手拉下，在5楼便可以得到
D4	バルバトス	アルデンヌの森
D5	フェネクス	ネアム遗迹地下第4层
D6	マルコシアス	福引会员NO.13的头奖
D7	プルソン	露西Ⅱ成为同伴时
D8	ロイム	在ワインセラー的BOSS前一个房间里，在右方的门旁走

炎火的沙漠

编号	纹章名称	取得地点
E1	アイム	露西Ⅱ初期装备
E2	アミィ	シャンゼリゼ的地下铁
E3	ハウレス	シャンゼリゼ的旅馆
E4	ハティン	ルアーブル的抽奖头奖
E5	ヘレト	マンマリア号的BOSS

终末の墓场

编号	纹章名称	取得地点
F1	グラシャラボラス	外人墓地的异空间BOSS战后
F2	サミジナ	不死山
F3	ビフロン	サントマルグリット岛通往囚禁罗西Ⅱ的房间
F4	ブネ	游戏终期横浜レンガ仓库左上方的房间里购买
F5	フルカス	ヘドログラード大广场的左上方
F6	ムルムル	ロンダ废坑的BOSS

战いの荒野

编号	纹章名称	取得地点
G1	アロセス	福引会员No.10（盖拜特公寓）
G2	イホス	ヘドログラード冬宫外（追拉斯普钦时经过的花园左方）
G3	エリゴス	ペドログラード宫殿1楼摆满石像房间的左上方
G4	オセ	ネアム地下遗迹的BOSS
G5	サブノック	入门者试练1
G6	ダンダリオン	安娜斯塔西亚初期装备
G7	パラム	安娜斯塔西亚初期装备
G8	ハルパス	ヘドログラード宫殿内的中BOSS战
G9	ベリト	在ネアム地下遗迹里地上要猜颜色方块才能通过的房间
G10	レライエ	ヘドログラード地下水道，在遇到被囚禁的狗后一直向右上走

财宝の砦

编号	纹章名称	取得地点
H1	アンドロマリウス	ヘドログラード地下水道有棺木的房间左下方
H2	ヴァレフォール	犬神之里
H3	キメイエス	横浜レンガ仓库左上方的房间里购买
H4	ザガン	收集狼印的战斗时得到
H5	シャックス	信仰者2的试练
H6	セーレ	寻宝事情篇得到
H7	デカラビア	ワインセラー的迷你游戏Lv[illegible]
H8	ハアゲンティ	打倒[illegible]罗号卡交[illegible]怪物[illegible]
H9	ベリアル	第2次进入アホイナの塔后，从在[illegible]的门外出[illegible]
H10	マルファス	风之森的悬崖边

©2004 ARUZE CORP All Right Reserved. ©2004 Nautilus Inc.

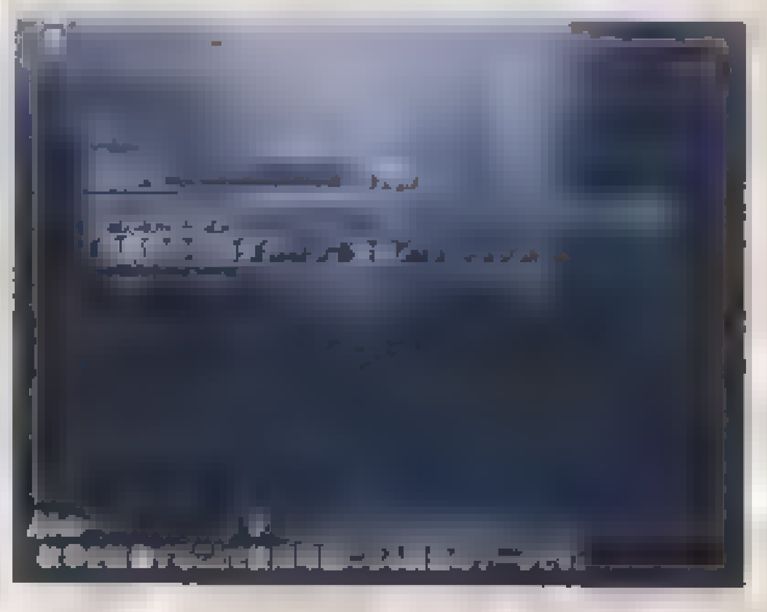
英知の泉

编号	纹章名称	取得地点
1	アムドゥンアス	横兵市街的宝箱
2	アンドレアルフス	安娜斯塔西亚初期装备
3	ヴァプラ	在走上战舰三笠的桥下
4	ヴァラク	外人墓地
5	ヴィネ	战舰三笠使用藏人队时取得
6	オ ア ス	在不死 以蓝→红的顺序摆放玉晶后可以找到
7	グシオン	女王の庭园BOSS处的石像后（需再次进入）
8	ソラス	日本桥的女性狼
9	ナベリウス	横兵レンガ仓库的右上方货柜旁
10	ブエル	日本桥左方公园的道具车兄弟旁
11	フォラス	战舰三笠（事件结束后三笠舰长的猜谜）
12	ボティス	安娜斯塔西亚初期装备
13	マルバス	第2次打雅蓝后
14	モラクス	进入ギョレメの谷后，一胖男子旁的宝箱
15	ロノヴェ	真チフォージュ城内

修炼场难点分析

在修炼场的试练当中，其实大部分的试练都相当容易。就算是出现了以往大家认为是苦战的BOSS，在这里遇上已经成为了纸老虎。除了是因为玩家的等级比以往翻了几番外，最大的原因也是在修炼场中的大部分BOSS都被弱化得惨不忍睹，毕竟玩家要连续面对那么多场战斗，不稍作修改的话岂不是为难玩家？在修炼场的试练中特别要玩家注意的地方有3场战斗：信仰者的试练。在每场战斗中角色的轮盘会变成“倒转状态”和“缩小状态”，而且在战斗中还要求不能出现MISS，因此难度也不能说低。建议对自己的反应没自信的玩家在战斗前把轮盘的连击数改成“1”，这样虽然减少了角色的攻击力，但可以减少MISS的几率，而且在3场战斗中的敌人都是非常弱的。其他同类型的修炼也可以运用这种方法。

创造者的试练。当所有的试练都通过后便会出现这个试练，在里面的前3场战斗都可以不费吹灰之力通过，但最后的一名ブリキン就需要一点窍门了。因为所有攻击都不能伤害它，因此玩家只能给角色们装备上“石化”的攻击效果，只要当它被石化后便宣布试练通过。（其实还可以用约瑟夫的吸血技能，但没有这招打得快）所罗门王。在通过所有试练且玩家的所罗门之键已经完成了的话，那么サラ便会带你进入异空间与所罗门决战。他可不是一般的BOSS，甚至要比最终BOSS还要难对付，主要因为他的魔法メルトクレスト不但拥有全屏的攻击范围和惊人的威力，而且还附带所有轮盘的异常状态。他会在第2回合才发动，（第1回合会吸收我方其中一名角色的SP）因此玩家一定要把握第一次攻击的机会。进入战斗前先尽可能装备上防止任何异常状态的装饰品“ロザリオ”，进入战斗后立刻4人连携，然后每名角色都使用第三之键攻击所罗门王。（当然，如果玩家愿意使用第五或者第七之键的话效果更加好）这样一来至少能扣掉他一半血左右，接着每个人能连携的都用连携攻击，且都要使用第三之键攻击，尽快收拾他才是王道。（失败的话会GAME OVER）战斗后可以得到99999的经验值和最强纹章——所罗门纹章，为此而欢呼吧！



问答游戏

在游戏终期会与3个特殊人物对话后，他们都会问你是否接受问答题的挑战。只要答对了他们询问的10道题便可以得到稀有的奖品，以下公布他们有可能提出的问题和正确答案。

横滨市街写真馆前

问题	答案
アスタロトの负の力	犬
アンデンヌの森……	头盖骨
ベロニカの召还する双子	ポルックス
ベロニカの召还したモンスター……	お酒
ベロニカがペット……	ドーベルマン
死者の回廊に登场……	少女
レニ率いる秘密结社……	レニ
ロシアを袭った……	シカ

富死山に登场	1本
ロンダの废坑に…	サソリ
暗杀部队の精锐	赤い布饰り
外人墓地の异界に……	ぺらぺら
藤原博士が自ら……	富嶽
イーダルフラ ムの……	ギークフィラリア
ドンレミ村に……	カモ
ルア ブルの町で角材…	チンヒラ
マンマリア ラ岛で登场	毒蛾
マンマリアーラ岛で饲……	アンドレ
战舰 三笠に登场	赤城
战舰 三笠に登场する帝国	竹秋

战舰·三笠左方的船长室

问题	答案
ウルの武器“ファント	正体不明の骨
カレンがゼペット……	フルーレヴィユ
ゼペットの武器“フィル……	铜
ブランカの武器で世界……	フェットストーン
ヨアヒム用の武器“テ	角材
ルチア用の武器で満月	ル ナヒエ ナ
アナスタシアの武器	爬虫类
次のうちMPを回复	マナリ フ
魅惑の男性……	攻击力アップ
福引のはずれチッシュ……	8
次のうち毒を防いでく	贝壳の腕轮
次のうち石化を防いで	水镜の腕轮
次のうち即死を无	レオナルドベア
ヒットエリアが消える……	心眼
Powをアップさせる	天使
キャラクタ の正气度	魂の刻印
气绝したキャラのHP	慈爱の护符
いつもお世话になって	メディリファイン
全ステ タス异常と	ダフネの果实
福引券を持っていると	世界福引协会

日本桥左方公园的民工

问题	答案
日本代表ビルダ・イ	オガサワラ
ラストサムライ	赤
ドイツ代表ビルダ	产妇人科
ミスタ ドクトル	カルテ
アメリカ代表ビルダ の	アフロ
人气のミュ ジシャン	サックス
イタリア代表ビルダ	シェフ
オ ナ シェフのミ	フライパン
インド代表ビルダ	黑
ちょっぴりワンャイな	カレ
スペイン代表ビルダ	赤い风
最强のマタドール	バラ
ロシア代表ビルダ	バレリ ノ
凄腕バレリ ノの	白鸟の湖
イギリス代表の凄腕	アシュリ
凄腕探偵のアシュリ さん	本を读む
フランス代表ビルダ	ソムリエ
世界一でかいソムリエ	ワイングラス
ビルダ カ ドに登场	2人
世界のビルダ を集め	1人

手记

连续两期的攻略+研究+剧情，不知道读者看完后感觉如何呢？其实游戏中还有一些可以发掘的秘密，比如在世界各地其实存在着不少身上拥有“福引券”的怪物，猫猫在黑森林中打到不少。还有在约瑟夫的师傅身上可以偷到不少“第五之键”，只要安娜斯塔西亚从试炼场“信仰者试练4”的最后一名怪物“豆狸”身上学得了“疾风盗承术”后，便可以从“体现者的试练1”的角色“グランガマ”身上偷到不少“第五之键”。这些都要靠玩家平时在游戏中留心观察，不断尝试才能发掘出来的“宝藏”。最后希望ARUZE公司能再次推出游戏的续作，因为这么“完美”的游戏已经有多年没有体现过了，也希望玩家不**要因为制作公司没有名气而遗漏了这部经典作品。**

▲不行了，太感动了！

最终幻想X-2 国际版+最终任务 SQUARE ENIX RPG

PS2 2004年2月19日 日版

无对应周边 对应玩家年龄 全年龄

研究中心

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY X-2

INTERNATIONAL+LAST MISSION

文：纱迦

抓魔物的心得补充

这次的抓魔物看似复杂，实则不然，其难度远比十代抓魔物要低，和日版中全魔物OVERSOUL收集比起来也要简单很多。抓魔物的3条基本准则如下：

1.每种魔物都有特定的出现时期和出现地点。

2.队伍中已有的魔物不会被重复抓获。

3.当某一区域尚有未完成魔物人生的魔物时，一般情况下会优先抓到。

也就是说，当你在某一地区抓不到新魔物或是总抓到已完成魔物人生的魔物时，就可以考虑换地方了。不过需要注意的是魔物的大小有S、M、L3种，当你在某一地区抓不到新的S级魔物时，只表明此处的S级魔物已经被抓完，M级、L级魔物也许还会有漏网之鱼。另外ルカ地区的魔物是随机出现的。

虽然设定如此体贴，但由于魔物实在太多，它们的出现时期和出现地点也是多种多样。绝大部分魔物在S.Lv5中都可以抓到，不过也有一些魔物必须在之前的S.Lv中才能抓到。如果不小心漏掉一只的话，你就要有再玩一遍的觉悟了。此外很多魔物在隐藏迷宫里，你必须将这些隐藏迷宫打出来后才有可能抓到。还有一些魔物必须在完成某些魔物的魔物人生并将其解放后才会出现，请大家注意。以上所说的这些特殊情况，在表中都可以查到，就不再赘述了。

最强シンラ君的击败方法

完成オメガウエポン的魔物人生后，魔界杯就会变为最强シンラ君杯。在这项赛事的最后，玩家将会遇到最强シンラ君。他的HP不高，只有27万5000点，不过最强技クリオネ威力极大，且为全体攻击技。幸好他的攻击手段是固定的，クリオネ大约要5~7个回合才会重复使用。如果玩家拥有天地の破坏者的话，只要用アイアンデューク将各项防御力提升至255，承受过他第一轮的クリオネ攻击后便可用银河天震将其KO。没有天地の破坏者的话，用尤娜（きぐるみ士）的モグビーム和佩恩（きぐるみ士）的サボテンマシンガン轮番进攻的话，也应该能胜出。

全魔物捕获方法一览表

クリーチャー名	种族	捕获球	捕获时期	场所
アーケオシリス	トカゲ	S SP	SLv 3~5	キノコ岩街道・幻光河・ジョゼ
アーメット	ヘルム	S/SP	SLv.2~5	雷平原
アーリマン	邪眼	S/SP	SLv.1~2	ナギ平原・ガガゼト山
アーロン	人间	—	—	异界カップ
アイアンサイド	アーマ	L	SLv 3~5	キーリカ・ザナルカンド
アエーシュマ	—	—	—	解放アカマナフ后
青のエレメンタル	エレメンタル	S SP	SLv.3~5	マカラーニャ・雷平原
アカ・マナフ	—	—	—	解放デーヴァ后
赤のエレメンタル	エレメンタル	S SP	SLv 3~5	マカラーニャ・雷平原
アガマ	トカゲ	S/SP	SLv.1~5	ジョゼ
アサシンビー	蜂	S SP	SLv 3~5	ビーカネル砂漠
アサルトマキナ	マキナ	M/SP	SLv.5	雷平原（数字迷宫出现后）
アジ・ダハーカ	圣兽	L	SLv 5	ベベル
アダマンタイマイ	龟	L	SLv.1~5	ナギ平原
アダマントータス	龟	L	SLv.5	ビサイド
アニキ	人间	S SP	SLv 1	ルカ
アノール	トカゲ	S SP	SLv 1~5	ザナルカンド
あばれオチュー	オチュー	L	SLv 3~5	ザナルカンド
アヤメタケ	キノコ	S	SLv 5	ベベル（百层迷宫出现后）
アラースト	邪鬼	S SP	SLv 5	ビサイド・ジョゼ（最终迷宫出现后）
アラーネア	蜘蛛	L	SLv.5	ベベル（百层迷宫20层突破后）
アルテマウエポン	ウエポン		—	解放モニュメント后
イーグル	鸟	S/SP	SLv.2~5	ミヘン街道
イエロープリン	プリン	S SP	SLv.2~5	ベベル
古のガーディアン	圣兽	L	SLv.2~5	ザナルカンド
イビリスギタケ	キノコ	M SP	SLv 5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
イビリタケ	キノコ	S/SP	SLv.1~5	キノコ岩街道
インセクトマザー	地虫	M	SLv 5	ベベル（百层迷宫出现后）
ウノー	人间	SP	SLv 1~5	ケアドサラム（二周目以上）
エルダーザルワーン	邪鬼	L SP	SLv 5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
エルダードレイク	ドレイク	M SP	SLv 5	ベベル（百层迷宫出现后）
エルマ	人间	SP	SLv.2~5	キノコ岩街道（走青年同盟路线）
オチュー	オチュー	L	SLv.1~2	雷平原
男战斗员	人间	S SP	SLv 1	ケアドサラム
オメガウエポン	ウエポン			在魔界の扉中优胜后让它加入
女战斗员	人间	S SP	SLv.1	ケアドサラム
ガードマキナ	マキナ	M SP	SLv.2~5	ビーカネル
ガグ	巨人	M SP	SLv 5	ジョゼ（最终迷宫出现后）
ガドリングコブラ	火蛇	S/SP	SLv.2~5	ケアドサラム
カニス・マヨル	狼	S/SP	SLv.3~5	ビーカネル
ガリクニロンゾ	人间	SP	SLv 4~5	ガガゼト山
ギガース	巨人	M/SP	SLv.3~5	ガガゼト山
ギップル	人间	SP	SLv.5	ジョゼ（进入封印の洞窟后）
黄のエレメンタル	エレメンタル	S SP	SLv 1~2	ガガゼト山
キマリ	人间	SP	SLv 1~5	ガガゼト山（二周目以上）
キャノンバイパー	火蛇	S SP	SLv 2~5	ケアドサラム

クリーチャー名	种族	捕获球	捕获时期	场所
99式机士	机兵	M SP	SLv.2	ベベル
キラーハウンド	狼	S/SP	SLv.1~2	ビーカネル
キリングマキナ	マキナ	M/SP	SLv.5	雷平原（仙人掌洞出现后）
キングヴァーミン	地中	M	SLv.5	ミヘン街道（炸弹迷宫出现后）
キングタコーバ	ブレード	L/SP	SLv.5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
金のエレメンタル	エレメンタル	S SP	SLv 1~2	ジョゼ・マカラーニャ・雷平原
クアール	クアール	M SP	SLv.1~4	ビサイド
クアトロホーン	ホーンズ	M SP	SLv.1~2	ミヘン街道・幻光河
クィーンクアール	クアール	M SP	SLv 3~4	キーリカ
ググマッツ	妖蛇	M SP	SLv 3~5	キノコ岩街道・雷平原・ビーカネル・ザナルカンド
ククルカン	妖蛇	M SP	SLv 2	ベベル
クシファクティヌス	古代鱼	M/SP	SLv.1~2	幻光河
クリーパー	地中	S	SLv.5	ミヘン街道（炸弹迷宫出现后）
クリティカルバグ	地中	M	SLv.5	ベベル（百层迷宫出现后）
グレートドレイク	ドレイク	M SP	SLv 3~5	ジョゼ・ガガゼト山
グローブイーター	イーター	L	SLv.5	ナギ平原（陆行鸟迷宫出现后）
黑のエレメンタル	エレメンタル	M SP	SLv.5	ベベル（百层迷宫40层突破后）
ゲッコー	トカゲ	S SP	SLv.1~2	ザナルカンド
ゴーキマイラ	キマイラ	M SP	SLv.3~5	ガガゼト山
コヨーテ	狼	S SP	SLv.1~2	ビサイド
最强シンラ君	人间	—	—	最强シンラ君カップ
サノー	人间	SP	SLv 1~5	ケアドサラム（二周目以上）
サハギン	サハギン	S SP	SLv 1~4	ビサイド
サハギンチーフ	サハギン	L SP	SLv 5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
サハギンプリンス	サハギン	S/SP	SLv.5	ナギ平原（陆行鸟迷宫出现后）
サボテンダー	サボテンダ		S	SLv 5 ビーカネル（仙人掌洞出现后）
サラマンデル	ドラゴン	L	SLv.5	雷平原（数字洞窟出现后）
ザルワーン	邪鬼	S	SLv 3~5	ナギ平原
サレット	ヘルム	S/SP	SLv.1~2	ビサイド・ジョゼ・マカラーニャ
シーモア	—	—		异界カップ
ジャヒ	—	—	—	解放アエーシェマ后
ジャボテンダ	サボテンダ	—	L	SLv.5 ビーカネル（仙人掌洞出现后）
シャンタク	巨鸟	L	SLv 1~2	ミヘン街道
袭机兵28型	机兵	M/SP	SLv 2	ベベル
袭机兵71型	机兵	M/SP	SLv.3~5	ベベル
上级男战斗员	人间	S	SLv 2~5	ケアドサラム
上级女战斗员	人间	S	SLv 2~5	ケアドサラム
ショノトハイソン	火蛇	S	SLv 1~5	ケアドサラム
白のエレメンタル	エレメンタル	S SP	SLv.1~2	ザナルカンド
ズー	巨鸟	L	SLv.1~5	ビーカネル
スカウトマキナ	マキナ	M/SP	SLv.3~5	ミヘン街道
スキンク	トカゲ	S/SP	SLv.2~5	ベベル
スパインドレイク	ドレイク	M SP	SLv.3~5	キノコ岩街道・ガガゼト山
全てを捨てし者	ウエポン	L	SLv 5	ベベル（百层迷宫突破后）
セファロタス	植物	M SP	SLv.3~5	ビサイド・ガガゼト山
ゼロ式机士	机兵	M SP	SLv.1~5	ザナルカンド（解放キラーハウンド后）
ライブベル	鸟	S SP	SLv.1	ミヘン街道・ナギ平原
タコーバ	ブレード	M SP	SLv 1~2	幻光河・ガガゼト山

©2003,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ILLUSTRATE CHARACTER DESIGN:TETSU TSUKAMOTO

最强装备入手法

最强换装　きぐるみ士：日版中在某一周目游戏的S.LV5中全地区MISSION COMPLETE就能拿到，国际版中打过青年同盟武斗会也能拿到，难度下降了不少。

最强的攻击性换装盘 天地の破坏者：日版中全魔物OVERSOUL收集达成后与シンラ君对话就能拿到，装备后拥有HP界限突破效果，换装后可以获得伤害力界限突破效果，并学会最强攻击指令银河天震。在某一周目游戏时如果尚未逃跑过的话，银河天震的攻击力固定为99999，绝对是最强的技巧！但天地の破坏者在国际版中没有简化拿法，如果之前在日版中没拿到的话，还得老老实实地收集全魔物OVERSOUL。

最强的防御性换装盘 最后の手段：在国际版中完成最强シンラ君的魔物人生后就可以拿到。最后の手段无装备效果，但通过换装后可以拥有MP0消费、绝对会心一击、伤害力界限突破和隐藏英雄の药的效果。其中隐藏英雄の药即无消耗使用令单体无敌的英雄の药，可谓最强的防御性技巧。

最强饰品 アイアンデューク：令全体能力大幅上升的究极饰品アイアンデューク，在日版必须打过ベベル百层迷宫后才能拿到，而在国际版中只要打过异界杯就有可能拿到。而只要击败国际版最强敌人マヨル＝ヌメルス的任意一个头，都有可能拿到5个！而且几率很高！

マヨル＝ヌメルス的击败方法

在异界杯中取得5次优胜后，就有可能在异界杯中遇到名为“外界来的使者”的参赛队伍，它就是国际版和最终任务中的最强敌人マヨル＝ヌメルス，最强シンラ君的能力和它比起来简直微不足道。

マヨル＝ヌメルス拥有4个头，第1个头擅长各种异常状态攻击，第2个头擅长各种辅助魔法，第3个头会单体攻击力3万左右的攻击技，第4个头则拥有全员近2万攻击力的攻击技。

对付这个家伙，首先要备齐各种最强装备，特别是要从它身上刮到足够多的アイアンデューク，这样就可以很简单地将全员的物防和魔防提升至255。建议打法是全员银河天震，优先攻击第4个头，不过这种打法不保险，在第4个头被消灭前有全灭的危险。第2种方法是全员装备最后の手段用隐藏英雄の药打消耗战，只要反应及时，取胜只是时间的问题。不过银河天震和隐藏英雄の药必须要经过多次换装才能使用，这里建议大家利用换装时间的BUG，战斗开始后3人一起换装，如果动作够快的话，敌人根本没有行动的机会。

クリーチャー名	种族	捕获球	捕获时期	场所
ダチ	人间	SP	SLv 3	ビサイド・キーリカ・ジョゼ
チャク	妖蛇	L	SLv 5	ベベル（百层迷宫80层突破后）
チョコボ	—	S	SLv 1～5	ミヘン街道（炸弹迷宫出现前）
チョコボイーター	イーター	L	SLv 2～5	ミヘン街道
？？？？	—	—	—	异界カップ
ディーフハイズォ	ハイズォ	M	SLv 1～5	マカラーニャ
ディニクチス	古代鱼	M SP	SLv 3～5	マカラーニャ
ディフェンダー	アーマ	L	SLv 1～2	キーリカ・雷平原
ティンダロス	狼	S SP	SLv 5	ビサイド・ジョゼ（最终迷宫出现后）
デーヴァ	—	M	SLv.3～5	キーリカ
テスゲイズ	邪眼	S SP	SLv 3～5	ガガゼト山
铁巨人	巨人	M SP	SLv.1～2	ビサイド・ミヘン街道
デトネイター	ボム	M/SP	SLv.3～5	ベベル
テンタクルス	テンタクルス	M	SLv 3～5	マカラーニャ
ドゥーム	—	M	SLv.3～5	ジョゼ（解放ジャヒー后）
特级男战斗员	人间	S SP	SLv 3～5	ゲアドサラム
特级女战斗员	人间	S SP	SLv 3～5	ゲアドサラム
ドルメン		M	SLv.5	キーリカ（解放ドゥーム后）
トレマ	人间	SP	SLv 5	ベベル（百层迷宫突破后）
トンベリ	トンベリ	S	SLv 1～5	キノコ岩街道
ナスホルン	ホーンズ	M/SP	SLv.1～5	ザナルカンド
ヌージ	人间	SP	SLv.5	キノコ岩街道（进入封印の洞窟后）
ねぼけオチュー	オチュ	L	SLv 2～5	キノコ岩街道
バーテイゴ	邪眼	S/SP	SLv.3～5	マカラーニャ
バービュート	ヘルム	S/SP	SLv.3～5	ミヘン街道・幻光河・マカラーニャ・雷平原
ハイズォ	ハイズォ	S	SLv 1～2	マカラーニャ
バイトワスプ	蜂	S SP	SLv.1～2	キーリカ・ジョゼ
ハガーバグ	地中	S	SLv 5	ミヘン街道
バシネット	ヘルム	S/SP	SLv.3～5	ガガゼト山
バラライ	人间	SP	SLv.3～5	ベベル（进入封印の洞窟后）
バリアブルゲル	ゲル	M	SLv.3～5	マカラーニャ・ナギ平原
バリーヴァルハ	ホーンズ	M/SP	SLv.3～5	幻光河・雷平原・ガガゼト山
バロング	ブレード	M SP	SLv.3～5	ベベル
ビアシングバグ	蜂	S/SP	SLv 3～5	キーリカ・ジョゼ・雷平原
ビコケット	ヘルム	S/SP	SLv.1～2	雷平原・ガガゼト山
ヒュージゲル	ゲル	M	SLv 1～5	マカラーニャ・ナギ平原
ファルコン	鸟	S/SP	SLv.3～5	ビーカネル
フライアイ	邪眼	S/SP	SLv.1	ビーカネル・ミヘン街道
ブラックプリン	プリン	L/SP	SLv.5	ナギ平原（陆行鸟迷宫出现后）
フリムスルス	巨人	M SP	SLv.1～2	ビーカネル
ブループリン	プリン	S SP	SLv.1～4	ビサイド
ブルプレア	植物	M/SP	SLv.1～2	ビサイド・ミヘン街道
フレイムドラゴン	ドラゴン	L	SLv.1～4	ビサイド
プロトキマイラ	キマイラ	M SP	SLv.1～5	幻光河
フンババ	ベヒーモス	L	SLv 5	雷平原（数字迷宫出现后）
ペールプリン	プリン	S/SP	SLv.1～2	ミヘン街道・ガガゼト山
ヘキサフィート	地中	S	SLv 5	ミヘン街道（炸弹迷宫出现后）
ベスパ	蜂	S/SP	SLv.2～5	ナギ平原

クリーチャー名	种族	捕获球	捕获时期	场所
ヘビーサレット	ヘルム	L SP	SLv.5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
ベビーモス	ベビーモス	L	SLv 1～2	ザナルカンド
ヘビマシンガン	火蛇	S	SLv 1～5	ゲアトサラム
炮机兵13型	机兵	M SP	SLv 2	ベベル
炮机兵62型	机兵	M/SP	SLv.3～5	ベベル
ホーント	邪鬼	M SP	SLv 3～4	キーリカ・ジョゼ
ボム	ボム	M SP	SLv.1～2	ガガゼト山
ホリスハイダー	蜘蛛	L	SLv 1～5	ガガゼト山
ホルケーノ	ボム	M SP	SLv 5	ビサイド
ボルトドレイク	ドレイク	M/SP	SLv.1～2	ビーカネル
ホワイトファング	狼	S SP	SLv.1～2	ガガゼト山
ホワイトプリン	プリン	S SP	SLv 2～5	幻光河・ベベル
マウントマイマイ	マイマイ	L	SLv.5	ベベル（百层迷宫60层突破后）
マキナコマンダー	マキナ	S SP	SLv.5	雷平原（数字迷宫出现后）
マキナシューター	マキナ	L	SLv.3～5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
マキナストライク	マキナ	L	SLv 5	雷平原（数字迷宫出现后）
マキナソルジャー	マキナ	S SP	SLv.5	雷平原（数字迷宫出现后）
マキナハンター	マキナ	S SP	SLv 2～5	ビーカネル
マキナハンノアー	マキナ	L	SLv 1～5	雷平原（解放ゼロ式机士后）
マキナレンジャー	マキナ	S SP	SLv 3～4	ミヘン街道
メガトンベリ	トンベリ	M	SLv.5	ベベル（百层迷宫出现后）
モニュメント	—	M	SLv 5	ジョセ（解放后ドルメン）
モルボル	モルボル	L	SLv 3～4	ビサイド
モルボルグレート	モルボル	L	SLv.5	ビサイド
ヤイバル	人间	SP	SLv.1	キノコ岩街道
ヤマイタケ	キノコ	S SP	SLv 3～5	ミヘン街道・ザナルカンド
暗のエレメンタル	エレメンタル	S SP	SLv.5	ビサイト
ラセルタ	トカゲ	S	SLv 5	ベベル（百层迷宫出现后）
リッチ	邪鬼	M/SP	SLv.5	ジョゼ（最终迷宫出现前）
ルールー	人间	SP	SLv.1～5	ビサイド（二周目以上）
ルチル	人间	SP	SLv.5	キノコ岩街道（走青年同盟路线）
ルフ	巨鸟	L	SLv.2～5	ガガゼト山
ルフス	狼	S SP	SLv 3～5	キノコ岩街道・ガガゼト山
ルブラン	人间	SP	SLv.1～5	ゲアドサラム（二周目以上）
ルブルムドラゴン	ドラゴン	L	SLv.5	ジョゼ（最终迷宫出现后）
レウコフィラ	植物	M SP	SLv 3～5	ナギ平原
レッサードレイク	ドレイク	M/SP	SLv.1～2	雷平原
レッドプリン	プリン	M/SP	SLv.3～4	ビサイド
ロックマイマイ	マイマイ	L	SLv.1～5	幻光河
ワイルドウルフ	狼	S SP	SLv 1～2	ビーカネル・ナギ平原
ワスプクイーン	蜂	L SP	SLv.5	ビーカネル（仙人掌洞出现后）
ワラン	邪鬼	S/SP	SLv.3～5	幻光河

注：本表以五十音图为顺，不少怪物的捕获方法不止一种，为节省篇幅只列出其中一种。建议大家有捕获不到的怪物时再来查阅本表，而不要全部怪物都照着此表去抓。最后祝大家抓得愉快！

文：星夜

星之海洋3 导演剪辑版 战斗系统完全分析

星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX/tri-Ace	RPG
PS2 STAR OCEAN3 Till the End of Time DIRECTOR S CUT	2004年1月22日	日版
1~2人 至少175KB	6800日元	
对应PS2专用手柄	推荐玩家年龄 全年龄	

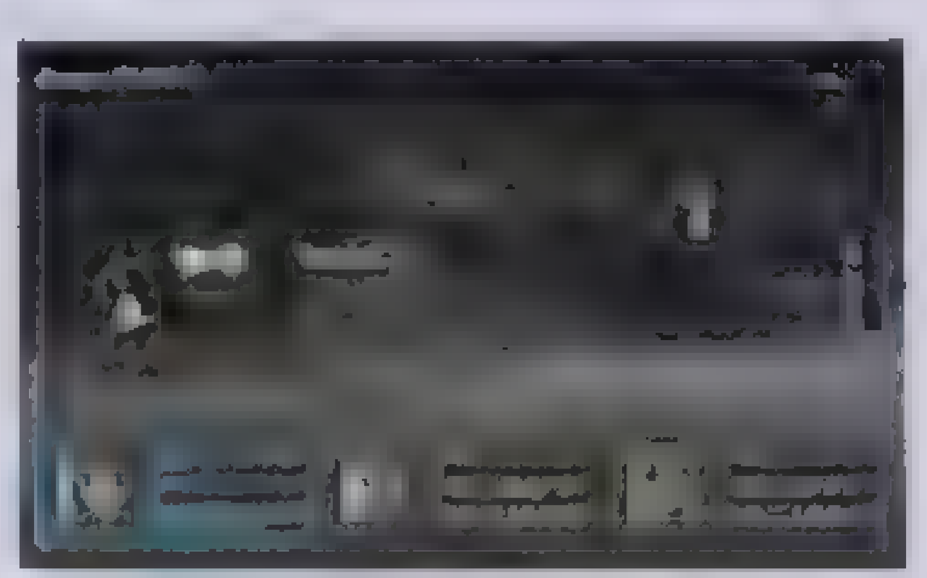
研究中心

1. Guts

《SO3DC》的战斗系统和《SO3》相比并没有太大的变化，仍然是以小攻击→大攻击→Guts防御→小攻击这样的循环相克为核心。但是由于本作加入了CancelBonus系统，使得Guts的重要性大为提高，因此对于会影响Guts的各项要素我们都需要熟练掌握。顺便说一下，宇宙难度以下（含宇宙难度）敌人的Guts槽会有显示，而FD难度下则是没有显示的。

攻击

首先在于攻击方面，移动或者因为距离不正确而在攻击前自动跑到合适位置，这样都会使得Guts-1，虽然平常并不算什么，但是直接就会使得移动时Guts不可能为100%，从而无法发动Guts防御。普通攻击的招式因人而异，消耗的Guts值也大不相同。需要指出的是，普通攻击并不是只有大小远近组合的4种情况，还会有很多特殊情形。例如敌人在空中时，菲特的S（近距离）大攻击就是类似脚刀的对空技；索菲亚距离敌人极近时小攻击不是普通的扔回旋杖，而是打高尔夫球式的浮空攻击；玛莉娅的L（远距离）小攻击对空为4连发；奈露的L大攻击发动后，如果周围有其他敌人，按键能发动追加攻击等等，这些都需要了解并掌握。



▲玛莉娅的小跳中轻攻击是独一无二的。

技能

其次，在技能方面，战斗技能（Battle、Skill）都有固定的Guts值，要想熟练使用CancelBonus系统，就得事先在技能设置方面多做考虑。另外利用物品学会的技能Gutsエクステンド，其效果为Guts有一定几率瞬间回复到MAX，注意这个技能纹章系的索菲亚和安德列是不能学的。ドレイン会使得一定几率敌人的Guts大幅度低下，但是这个技和スタミナアップ（Guts的减少值降低30%，效果随时发生）都是主要在对应的普通攻击时发动的，因此实用价值要打个折扣。至于会使得Guts消费3倍的修行，还是只用来专门练级的时候吧！

战略技能（Tactics、Skill）中直接和Guts相关的有狂战士（バーサーク）和カウンターオーラ，尤其是前者，可以说是技能中最重要的能力之一。它不仅有1.3倍伤害，还有Guts消费减半的作用，对于强力技的发动和CancelBonus组合来说是至关重要的。虽然还附有防御-30%的负面效果，不过也只对普通难度下利用防御力超过芙蕾等BOSS的攻击力而不受伤胜利这样的战术有影响，比起《SO3》中的“防御-80%”来说已经是大大改善了。

装备

此外在装备上也有部分饰品会影响Guts消费，例如エナジーリング两次强化后效果为“Guts消费-3”，而3A纹章或者祝·优胜トロフィー等也附带有“Guts消费-2”的能力，这些附加效果可以叠加，但是最多只能到Guts消费-4，另外所有的动作最少都要Guts消费1，即使是被饰品减到0了。

当然也有装备是使得Guts消费增加的……巨人指轮（アトラスリング）虽然这次去掉了“全员移动速度-50%”这个无法消除的负面效果，新加上的“防御力1/2”也可以顺利去除，但是“Guts消费3倍”因为有了CancelBonus系统而对战斗的负面影响大为增加……一般建议中期将巨人指环强化到“ATK×2 Guts消费×2”，再配合Guts消费减半的バーサーク，还是能够充分发挥作用的。至于后期，轻易就能合成9999的攻击力，巨人指环登场的机会已经没有多少了。

敌人

实际战斗中敌方也对我方的Guts值有一定影响。如果被敌方大攻击破去Guts防御，会导致Guts降为50%；即使没有Guts防御，也会使得受到攻击的人员Guts减半。需要提醒的是，纹章术攻击是无法Guts防御的，而且一般多段攻击的纹章术（例如サンダーストラック）途中会有一次或多次类似大攻击的破防和减Guts效果。相反，如果是小攻击被敌方Guts防御了，那么我方的Guts会显著减少，多段攻击被连续Guts防御更会使得Guts很快就降到0，直接影响到后续攻击甚至被敌方的カウンターオーラ所重创。另外如果消灭敌人会使得Guts大幅回升，可适当加以利用。

需要特别注意的是，即使敌方的Guts并没满而无法发动Guts防御，但是小攻击时对方的Guts仍然在不断回升，因此连续的小攻击很容易到后来就变成被敌方连续防御了，对于后来反击威力相当强大的敌人（例如芙蕾等神族BOSS），一定要小心这点。

2. 技能

战斗技能（バトルスキル）

这是需要事先设置好才能在战斗中发挥作用的技能，可大致分为两类：需要消费Guts来主动使用的必杀技和装备上之后就可以发挥作用的技能。前者我们后文会有详细列表，这里就不多说了；后者又分为设置在攻击键上的和设置在辅助位置上的两类，前一项基本每个人随着等级提升都会学会、例如HPダメージアップ；另外也有部分是通过执笔做出技能书学会的，例如ダブルアップ。这些技能的缺点是基本只能在对应键的普通攻击时有一定几率发动，在以CancelBonus系统为主要战斗力的实际战斗中，意义并不是太大。举个例子来说，将スタン装备在远程小攻击上，那么只有用远程小攻击才有可能发动，用其他普通攻击或者必杀技都不会发动。因此这些技只有在以普通攻击为主的情形下，例如以前《Gamehalo》录像中所展示过的索菲亚单挑路西法和芙蕾的那种战斗，才能发挥重要作用

相反，设置在辅助位置的技则可以对全部战斗发挥作用，例如クリティカルHP。注意苏芙蕾、阿鲁贝尔、玛莉娅三人会的不是这个，而是クリティカルMP，这也对他们技的选择有一定影响。クリティカルHP（MP）的熟练度成长还是比较方便的，特别是用フラッシュチャリオット等多段攻击更会使它快速成长，级别提升后发动几率也有明显的上升。另外ガードレス是用来拿连续伤害0的好办法，当然要回去打最初的敌人；ファーストエイド在受到敌方的连续攻击时经常能够提供意外的惊喜；コモンサポートスペル对于初期的战斗来说相当重要，与前作不同的是奈露自己会回复纹章术，因此第一个コモンサポートスペル推荐给菲特使用，第二个则推荐玛莉娅，她的MP成长是相当高的。

レトロヒール相比前作也有加强，直接表现在回复量有明显的提升，熟练度等级为1~10时回复量依次为20、40、60、90、120、180、250、300、350、400，再配合回复量4倍、回复速度1.5倍的ヒールリング，还是能够发挥不少作用的。不过由于レトロヒール要求不动时才会回复，比起“MP徐徐回复6%”来说实用程度还是差了不少的，而且还要同时装备饰品和技能……另外レトロヒール的熟练度也并不好练的，似乎一场战斗至多只提升8点，想长到LV10还是要艰苦奋斗的。

其他的技我这里就不多说了，按照用途和目的来自己设置便是，还有就是不要忘记尽早用执笔来多做技能书哦！

状态技能（ステータススキル）

这是需要利用升级获得的SP来提升的技能，后两个是影响非操纵同伴的AI，在前期可以提升生命力和精神力为主，一般按照不同的人来确定不同的重点，例如克里夫是主要提升生命力，索菲亚是主要提升MP，而奈露则是初期主要提升MP以便担当回复的重任。至于提升等级具体所需要的SP如下：

Lv	2	3	4	5	6	7	8	9	10	效果
生命力	5	10	20	40	60	80	90	100	110	最大HP增加
精神力	10	30	40	50	60	70	80	90	100	最大MP增加
攻击术	20	40	60	100	120	120	120	120	120	攻击A提升
见切り	20	30	40	80	100	120	120	120	120	回避A提升

战略技能（タクティカルスキル）

战略技能对战斗同样有着重要影响，下面我们就来一一探讨。

挑发：使得敌人以自己为攻击目标，随等级提升而习得。

エネミーサーチ：调查敌人的能力值以及可掉下的物品，随等级提升而习得。注意BOSS的能力值是无法显示准确的HP和MP的，而敌人的能力值会随着难度的不同有显著变化。

バーサーク：攻击1.3倍、防御力-30%、消费Guts1/2，随等级提升而习得。

修行：获得经验值上升40%，但是Guts消费3倍，利用执笔做出相应的技能书使用后习得。

オーラセレクト：获得“カウンターオーラ习得书”后习得，具体如下：

CA类型	习得书入手方法	效果
スタンダード	マカフィー(落)	オーラ在前方发生，气绝
2WAY	圣殿カナン(宝)	オーラ在前方广范围发生，70%几率气绝
リングウェーブ	スフィア211最上阶(宝)	オーラ在周围发生，伤害
エイミング	カルサア修练场(宝)	オーラ飞翔诱导敌人，伤害
ワイドエイミング	螺旋の塔(宝)	オーラ扩散诱导多个敌人，伤害
リフレクション	モーゼル古代遗迹深部(宝)	オーラ扩散后吸收，HP·MP回复
スターガード	装备饰品“スターガード”	オーラ放射出无数星星，伤害

其中スターガード和其他不同，需要装备对应的饰品才能够设置。另外和前作不同的是在“カウンターオーラ习得书”后面都有编号，很容易看出自己缺少的是哪些。效果为伤害或者吸收的，其数值均相当于受到敌方本次攻击所造成的伤害值，因此如果想拿“路西法只用反击胜利”之类的战斗收集，强化防御力使得伤害为0，然后任凭他打，这样的做法是不行的。

バランスコンディション：设定HP或MP保护，利用执笔做出相应的技能书使用后习得。这是在游戏中相当重要的技能，设定HP保护然后装备MP自动回复6%的饰品，这样在普通战斗中生存概率就会大为增加。而对于擅长MP攻击的敌人，克里夫等HP多而MP较少的同伴则大可改为设定MP保护，同样也有恰当作用。

キープコンディション：防御力-20%，同时毒、麻痹、石化、沉默、气绝的效果弱化。比较鸡肋的一个技能，虽然防御力-20%一般不会有太大的影响，但是只是异常状态的可能性下降而不是防御，终究还无法令人放心。

©2003 tri-Ace Inc./SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved

3. 个人战斗技能全表

人物	战斗技能	习得LV	大攻击 系数	大攻击 最低值	大攻击 Guts	小攻击 固定值	小攻击 Guts	CP	其他
フェイト	ブレ ド リアクタ	2	0 05	40	47	20	20	4	追加按键可派生为3段攻击
	★ブレイズ・ソード	6	0 05	30	20	10	10	4	火属性
	リフレクト ストライフ	15	0 06	80	37	30	10	2	跳跃时攻击判定为无敌
	★アイシクル・エッジ	20	0 06	35	20	12	10	4	水属性
	ショットガン・ボルト	25	0 06	50	47	25	20	4	火属性
	★ライトニング バインド	30	0 07	45	20	16	10	6	风属性
	ヴァーティカル・エアレイド	40	0 1	500	67	300	40	7	强制倒地、回避判定无视
	ストレイヤ ヴォイド	50	0 08	380	47	200	20	6	停止、麻痹效果、发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
	★ディバイン ウェホン	试练の遗迹 第6下层	0 15	320	70	150	30	8	
	イセリアル・ブラスト	スフィア211、114阶	0 15	1200	90	500	70	8	回避判定无视
クリフ	マイト ディスチャージ	4	0 06	45	35	20	15	4	
	マイト・ハンマー	10	0 05	40	47	15	20	3	火属性
	カ レント ナックル	15	0 05	42	40	20	9	6	
	バ スト タックル	20	0 05	42	35	20	15	6	火属性
	エリアル レイド	25	0 08	190	47	80	20	5	追加按键后为范围攻击，但不是《SO3》的2hit，而是削弱为1hit
	フラッシュチャリオット	30	0 1	500	47	300	20	6	
	ビーン・バッガー	40	0 08	380	35	200	15	6	浮空、发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
	アクロバット・ローカス	50	0 1	620	50	400	20	6	
	インフィニティ・アーツ	试练の遗迹 第5下层 或者ウルザ石窟寺院	0 15	1400	60	600	30	8	水属性
	マックス・エクステンション	スフィア211、150阶、	0 12	1580	60	700	30	6	
ネル	贱闪刀	1	0 05	35	47	12	20	3	
	影祓い	10	0 06	50	47	12	20	3	
	冻牙	15	0 06	70	62	30	40	4	水属性、冻结效果
	讣露	20	0 05	30	42	12	10	2	毒效果
	风阵	25	0 08	140	72	80	30	3	风属性
	黑鹰旋	30	0 07	135	67	60	30	5	
	[illegible]	40	0 08	110	62	40	30	4	[illegible]
	镜面刹	50	0 1	190	62	100	30	8	
	里樱花炸光	试练の遗迹、第5下层	0 15	650	50	250	25	7	
	封神醒雷破	スフィア211、169阶	0 12	380	60	160	30	6	风属性、发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
ロジャ	ヒートアックス	1	0 05	40	35	20	10	2	
	ヒ ト ウィップ	10	0 05	52	42	30	12	4	混乱效果
	タレル・マイン	15	0 05	48	40	25	15	4	地属性，混乱效果
	ラスト・ディッチ	20	0 06	95	57	50	20	4	
	エクス・アーム	25	0 06	64	40	30	15	4	
	ストリ ム アタック	30	0 08	120	57	50	25	4	地属性
	カノン・シールド	40	0 1	590	72	200	35	8	
	ジーク・ビーム	50	0 1	480	47	250	20	6	
	トライ・ファンネル	试练の遗迹、第2下层	0 1	760	65	300	30	6	
	スター・フォール	スフィア211、202阶	0 15	1800	92	750	50	8	火属性
マリア	★エイミング・デバイス	1	0 05	25	50	8	25	2	混乱效果
	ブル ト ホ ン	1	0 07	35	47	15	20	3	
	マグネティック・フィールド	28	0 05	35	27	20	10	5	麻痹效果
	ハルス エミ ション	32	0 07	130	50	60	25	4	
	クレッセント・ローカス	38	0 05	90	47	50	20	4	
	トライデント ア ツ	42	0 06	125	47	60	20	5	强制倒地
	レーザー・エミッション	46	0 06	160	47	80	20	4	
	グラビティ・ビュレット	52	0 12	670	80	300	40	6	
	バ スト エミッション	试练の遗迹、第3下层	0 1	950	60	500	30	8	麻痹效果、发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
	★レディエーション・デバイス	スフィア211、187阶	0 15	610	77	150	55	6	
アルベル	空破斩	1	0 05	42	30	20	10	2	风属性
	冲裂破	1	0 05	42	47	20	20	2	[illegible]
	气功掌	26	0 05	55	47	25	20	4	
	魔掌壁	32	0 08	100	45	50	25	6	[illegible]
	双破斩	35	0 05	45	47	20	20	4	
	★魔光闪	40	0 2	500	40	500	20	6	HP、MP吸收，发动时按住键可持续攻击直到Guts消耗完
	刚魔掌	45	0 1	230	52	120	25	5	
	吼龙破	50	0 12	360	62	150	20	7	
	无限 空破斩	试练の遗迹、第6下层	0 12	1000	47	600	20	6	风属性，发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
	无限 双破斩	スフィア211、135F	0 12	950	47	600	20	6	发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
ソフィア	★ファイアボルト	5	0 05	25	42	10	20	2	火属性
	★アイスニードル	10	0 05	25	42	10	20	2	水属性、冻结效果
	★ライトニングブラスト	15	0 05	25	42	10	20	3	风属性
	★アースグレイブ	19	0 05	25	42	10	20	3	地属性
	★イフリートソ ド	25	0 08	150	60	35	30	5	火属性
	★サンダーフレア	30	0 08	110	60	40	30	4	风属性
	★ディ プフリ ズ	35	0 1	250	60	80	30	6	水属性、冻结效果
	★ダークサークル	40	0 08	380	72	200	40	8	
	★ロックレイン	45	0 1	250	72	80	40	5	地属性
	★エクスプロージョン	50	0 1	680	72	300	40	7	火属性
	★レイ	54	0 12	300	72	150	40	7	
	★サンダ・ストラック	60	0 12	720	86	300	50	8	风属性
	★ブラッドスキュラー	试练の遗迹、第1下层	0 12	720	72	300	40	7	
	★サザンクロス	スフィア211、108阶	0 08	250	60	120	30	6	
	★グレムリンレア	スフィア211、209阶	0 06	200	60	50	30	6	地属性、经常出现的青色代表伤害3倍
	★メテオスォーム	スフィア211、210阶	0 15	420	96	–		10	火属性
スフレ	ビヨ ンド ルア	5	0 05	32	47	15	20	2	
	フロ ズン ダガ	10	0 05	25	47	10	20	3	水属性，冻结效果
	★シャイニング・ダンス	15	0 06	不明	47	20	15	6	范围内我方攻击力上升
	ドキューン・ブラスト	20	0 08	120	52	50	25	4	即死效果
	★パニックダンス	25	0 06	不明	35	20	15	6	混乱效果
	パパパ・スプラッシュ	30	0 1	220	47	100	20	5	即死效果

www.pinmbook

	★プリズミック・ダンス	40	0.11	100	35	100	15	6	范围内我方HP回复
	フェアリ ・ア ツ	50	0.08	200	47	80	20	6	
	マジカル・ダンス	试练の遗迹、第5下层	0.12	520	35	250	15	6	范围内我方MP回复
	ドリ ム コンボ	スフィア社 126F	0.12	250	55	120	25	5	发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
ミラージュ	マイト ディスチャージ	1	0.06	42	35	20	15	4	
	マイト・ハンマー	1	0.05	38	47	15	20	3	火属性
	カ レント・ナックル	33	0.05	40	40	20	9	6	
	エリアル・レイド	41	0.08	140	47	80	20	5	追加按键后为范围攻击、但不是《SO3》的2hit，而是削弱为1hit
	クレッセント・ローカス	45	0.05	85	47	50	20	4	
	トライデント・アーツ	49	0.08	350	47	150	20	5	
	アクロバット・ローカス	56	0.09	580	50	350	25	6	
	フェスティブ・アベンジャ	62	0.1	780	55	410	25	8	火属性
	インフィニティ・アーツ	试练の遗迹、第5下层、或者ウルザ石窟寺院	0.14	1120	60	550	30	6	火属性
	キャノン ブレイス	スフィア211 178阶	0.11	650	60	550	30	8	浮空 发动时连续按键可持续发动直到Guts消耗完
アドレー	★ファイアボルト	1	0.05	25	42	10	20	2	火属性
	★アイスニ ドル	1	0.05	25	42	10	20	2	水属性
	★ライトニングブラスト	1	0.05	25	42	10	20	3	风属性
	★アースグレイブ	1	0.05	25	42	10	20	3	地属性
	フェイタル・ヒューリー	20	0.06	120	47	50	20	5	
	タイタン・フィスト	30	0.08	320	47	150	20	6	地属性
	★サザンクロス	40	0.08	250	60	120	30	6	
	ウォ タ ゲート	50	0.1	390	52	200	25	8	水属性
	スヒキュ ル	ウルザ石窟寺院3F	0.1	400	55	200	26	7	火属性 强制倒地 回避判定无视
	エモ ショ ト レ ト	スフィア211 156阶	0.12	460	47	250	20	7	属性随机、但不会是攻击对象无效或者吸收的属性
共通	チャージ		0.05	42	42	20	20	4	
	エリアル		0.05	22	42	10	20	2	

上表中标有★的技发动时消耗的不是HP，而是MP，需要留意。另外装在大攻击上的必杀技消费的HP（MP）为最大HP（MP）的一定比例，但是同时有最小的消费下限，例如菲特的イセリアル・ブラスト，即使HP再低，发动也至少需要消费1200的HP。大部分技会随着熟练度的提升而有一定的强化，例如ファイアボルト的火球数量会增加、レディエーション・デバイス持续时间会延长等等。至于索菲亚和安德列有些纹章术是可以装在战斗技能上的，这样的好处是能够明显减少咏唱时间，同时也一样可以利用Cance Bonus来连续攻击并提升威力。

4.特殊状态

毒：处于中毒状态时HP会不断减少，没有用药品或者相应纹章术来解毒的话，会一直持续下去，即使战斗结束也不会解除

麻痹：暂时无法行动，过一段时间会自动解除，如果未解除而战斗结束，则会维持麻痹状态。

石化：无法行动，而且不会自动解除，即使战斗结束也依然维持。只能用药品或者相应的纹章术来解除，如果全员被石化则GAME OVER。

冻结：无法行动，受到攻击时有可能碎裂而战斗不能，但是过一段时间会自动解除。《SO3DC》中可以通过炼金来获得附加冻结效果的シェルサファイア，这使得战斗更加轻松。

气绝：无法行动，过一段时间会自动解除。处于气绝状态下受到攻击时伤害会加倍，但仅限于第一下。饰品中有完全防御气绝的ピョノン，但这对于CA（カウンターオーラ）造成的气绝是无效的。

怒：攻击力加倍，在我方有同伴战斗不能时，其他同伴可能会进入怒状态，此时伤害为平常的2倍。怒状态过一段时间会自动解除，而发动几率则和同伴间的好感度有关。另外需要注意的是バーサークシンボル，虽然效果为"时常处于怒状态、但是防御力1/2"，但是这和怒发动的战斗收集是没有关系的。

需要注意的是处于无法行动的状态时，是无法防御任何攻击的，Guts防御也不会发动。

5.BOSS战法

这里主要是针对本期Gamehalo中的BOSS战演示录像来作一些补充说明，基本以邪魔天使和星夜的对话为基本⋯

普通难度

Q：为什么普通难度下芙蕾的攻击会是 伤害？

A：普通难度下芙蕾的攻击力为5000，而根据《SO3》的伤害计算公式，只要我方的防御力在5000以上，那么芙蕾的物理攻击就一定为0。利用同样的原理，可以轻松战胜蕾娜斯、昂翼天使等隐藏BOSS。

Q：为什么要等级255

A：主要是为了提升菲特的防御力，只有到LV255级左右，配合装备才能获得5000以上的防御力，至于选择菲特只是因为他的防御力是同伴中最高的。

Q：普通难度下不能不受伤就继续战斗胜利吗

A：当然可以，这就需要利用凹点和药品来使得菲特的防御力比正常状态下有所增加，直到配合9个ATK、DEF+30%后便能到5000，然后再装备上改造出风、地吸收HP的不死鸟纹章，这样敌方所有的攻击都无法对菲特造成伤害，只需要一心攻击就可以了

Q：为什么选用リフレクト・ストライフ这个威力很低的技？还经常浪费

A：因为要保证防御力5000，バーサーク是一定要关闭的，而イセリアル・ブラスト的Guts消费高达90！只有Guts消费仅仅10的リフレクト・ストライフ才能和イセリアル・ブラスト形成CancelBonus，175%的伤害使得イセリアル・ブラスト的威力大幅提升，从而可以在15分钟内结束战斗。

FD难度

Q：为什么不装防具？

A：因为要求的是0伤害，而且即使装备了最好的防具，受到芙蕾的任何物理攻击都有可能马上GAME OVER。另外不装防具还能够使得对方的纹章术伤害上升，也就使得我方的回复速度增加不少。

Q：好像只装备了一个饰品呢

A：对这种战术来说，已经没有其他需要的了⋯ 我使用的武器上已经合成了不少无用的能力了，例如光弹发射之类的。

Q：为什么要在战斗中更换武器？

A：因为如果武器上有对应属性吸收的话，芙蕾是不会使用纹章术的，所以需要用没有吸收效果的武器来诱使她使用纹章术，然后更换武器来回复自己的HP。

Q：饰品上不是有风、地属性吸收的吗？

A：那个吸收的量太小了⋯⋯只是用来保证不受伤而已。

Q：不知道饰品上那6个ATK、HIT+10%是怎么弄出来的 饰品不是不能合成吗？

A：其实答案已经在上期的那篇《物品制作完全分析》里面了，具体而言，"火属性吸收，恢复伤害1/10的HP（2）"强化后可能变成"水属性吸收，恢复伤害1/10的HP（2）"，也可能增加这一项，继续改造下去可获得"风属性吸收，恢复伤害1/10的HP（2）"，接着改造则会变成"火属性吸收，恢复伤害1/20的MP（2）"或者增加这一项。持续改造，最终得到的是"风属性吸收，恢复伤害1/20的MP（2）"，而这一项再改造会变成"火属性吸收，恢复伤害1/10的HP（2）"或者增加"ATK、HIT+10%"⋯⋯利用这点持续强化就能获得录像中展示的效果，但是其中SL的次数以及花费的时间和金钱都是相当多的。

Q：克里夫是利用轻攻击上的ク ス・エクステンション来不断Cancel的吗？为什么轻攻击也不会被芙蕾Guts防御呢？

A：的确是这样不断Cancel的，至于为什么不会被防御，仔细观察录像中CancelBonus发动的时机就会明白了。

Q：只有6000左右的攻击力 为什么能够打出那样高的伤害值

A：因为武器上合成了バ サ クシンボル，有了"怒时常发动"之后，只要攻击力在5000以上就相当于平常的9999了，以前的索菲亚单挑FD难度下的芙蕾也是同样道理，所以才有空间去合成那么多光弹发射。至于负面效果"防御力1/2"，对于0伤害挑战芙蕾来说根本是无关紧要的。

Q：一定要等级255吗？

A：不需要的，事实上只要等级提升到学会バーサーク和クリティカルHP（MP）就足够了，攻击力可完全依靠合成武器和装备饰品来实现。而要求学会这两个技能也只是为了提升伤害值和使用CancelBonus，至于HP的消耗并不需要担心太多，因为大攻击上的必杀技消费是按照比例的，最大HP降低反而会使得吸收敌方攻击的效果明显上升，从而缩短战斗时间。（笑）

其他

Q：说句题外话，上期研究中说特许申请的物品可购买个数为100－评价，这好像不太准确

A：抱歉抱歉，这是个笔误，实际可购买个数为100－稀有度（レア度），在提示商店有此物品出售时能看到这个数值，不过一般评价很高的物品稀有度也很高的。

文：纱迦

战国无双	KOEI	ACT
PS2 战国无双	2004年2月11日	日版
对应社比走向逻辑1、键盘		

戦国無双 SENGOKU MUSOU 全任务出现方法（下）

研究中心

说明：①由于要在无双演武模式中才能收集任务，故本文所提到任务出现方法如无特别说明均只针对无双演武模式；②文中提到的数字为任务编号；③括号中的上、下表示是上分支还是下分支；④任务的完成方法在游戏中会有提示，在“宝物库”中也可以查到，为节省篇幅只列出任务出现方法。

伊达政宗之章

川中岛乱入

编号	任务名称	出现条件
1	虎狩りの前哨战	本关开始后自动发生
2	虎退治	1成功且武田信玄健在
3	虎狩り	1成功、2未发生，且真田幸村到达妻女山顶
4	增援军击破	武田信玄退却后2分钟，且上杉谦信健在
5	逃弹正	上杉谦信击破且武田信玄健在
6	龙退治の支度	本关开始后自动发生
7	龙退治	6成功且上杉谦信健在
8	伪挟击	1和6还未结束时真田幸村与上杉谦信开始战斗

桶狭间乱入

编号	任务名称	出现条件
1	今川义元を讨て	本关开始后自动发生
2	织田信长を讨て	本关开始后自动发生
3	野心	1成功后
4	家康逃亡	3成功且德川家康健在
5	超・信长	3失败后
6	妹	2成功后
7	疾风	2成功后接近德川家康

伊势长岛乱入

编号	任务名称	出现条件
1	一揆势を讨て	本关开始后自动发生
2	织田军を讨て	本关开始后自动发生
3	僧官击破	1成功后
4	孙市迟参	7失败后
5	逆袭灭战！	4成功后
6	炮击停止	2成功后且7未发生
7	火计阻止	（详见备注）
8	信长击破	7成功后
9	迫り来る民	7或8成功后

注：火计阻止的发生条件比较复杂，共有5种：①1、2进行中杂贺孙市进入一揆势南砦；②1、2进行中杂贺孙市进入一揆势西砦以北；③1、2进行中杂贺孙市进入一揆势中央砦；④1、2进行中杂贺孙市进入织田军本阵；⑤民的行动终了后经过一定时间。

长筱乱入

编号	任务名称	出现条件
1	铁炮队を打ち破れ	伊达军冲出本阵西部（或2开始后，或本关开始后2分钟）
2	骑马队を打ち破れ	伊达军冲出本阵东部（或1开始后）
3	火绳には速度を	1成功后
4	骑马には铅を	2结束后（或击败真田幸村、内藤昌丰、马场信房、山县昌景中的任一人）
5	殿军の心得	3成功后（或击败丹羽长秀、泷川一益、前田利家）
6	老兵は死なず	4成功后（或击败真田幸村、内藤昌丰、马场信房、山县昌景）
7	鸣くまで待つは无能な狸	（详见备注）

注：鸣くまで待つは无能な狸的发生条件比较复杂，共有5种：在德川家康和片仓小十郎健在，玩家离德川家康很远且不在伊达军本阵中的情况下，①织田信长败走；②武田信玄败走；③1和2失败后；④3失败后；⑤4失败后。

本能寺乱入（上）

编号	任务名称	出现条件
1	终局へ	本关开始后自动发生
2	野望、正义、野望	1成功后
3	信长の阱	2成功后
4	决着	1和2成功后，与织田信长交战
5	谋反と野望	1结束后
6	迷いの刀	1失败后，与明智光秀交战
7	逃がしはしない	1失败后，5开始后击败2个明智军的军团长（或5开始3分钟后）

小田原城乱入（下）

编号	任务名称	出现条件
1	目立たない人	在第2层遭遇上杉景信
2	爱だろ、爱？	在第3层进入中央房间
3	自分との战い	到达第4层后
4	男の战い	在第4层遭遇前田庆次

阿国之章

京洛之舞

编号	任务名称	出现条件
1	神出鬼没	第1次击败前田庆次后，中央偏下处的倾奇者生存
2	神出鬼没．再	1结束且中央偏上处的倾奇者健在
3	神出鬼没．再々	1结束且上方的倾奇者健在
4	神出鬼没．终	1结束且左上方的倾奇者健在
5	招かれざる客	织田军援军出现后
6	轮回停止	5结束前，前田庆次5度出现后

大坂之舞

编号	任务名称	出现条件
1	胜利の女神	本关开始后自动发生
2	游んでる场合ですよ	阿国进军开始后与阿市交手
3	被虐爱	阿国进军开始后与浓姬交手
4	侵略者と击て	阿国与织田信长交手

伊势长岛之舞

编号	任务名称	出现条件
1	一心同体	本关开始后自动发生
2	立ちはだかるのは少年	与森兰丸战斗开始后
3	兰丸君こそ运命の人！	阿国通关后，在1未失败的情况下完成2并放弃4、6，在到达脱出地点时出现（无双模式限定）
4	先读み	与明智光秀战斗开始后
5	光秀様こそ运命の人	阿国通关后，在1未失败的情况下完成4并放弃2、6，在到达脱出地点时出现（无双模式限定）
6	最强の障害	与服部半藏战斗开始后
7	半藏様こそ运命の人	阿国通关后，在1未失败的情况下完成6并放弃2、4，在到达脱出地点时出现（无双模式限定）

©2004 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.

川中岛之舞

编号	任务名称	出现条件
1	川中岛の舞	本关开始后自动发生
2	信玄にお愿い	1 成功后
3	谦信にお愿い	1 成功后
4	别动队救援	2 成功后
5	信玄样こそ运命のひと！	阿国通关后，4 成功
6	别动队击破	3 成功后
7	马に蹴られて	6 成功后
8	谦信样こそ运命の人！	阿国通关后，7 成功
9	爱の一时撤退	2、3、4、6 开始后接近真田幸村发生对话
10	交错しそうな思惑	9 成功后
11	幸村样こそ运命の人	阿国通关后，10 成功
12	最后は力ずく	5、8、11 任一任务发生

安土城之舞

编号	任务名称	出现条件
1	自宅案内	在第 1 层遭遇阿市
2	见回り	在第 4 层遭遇泷川一益
3	育闲	在第 5 层遭遇浓姬
4	家系	在第 3 层遭遇前田利家
5	选择	在第 6 层与前田庆次开始战斗

森兰丸之章

稻叶山城防卫战

编号	任务名称	出现条件
1	坚城，稻叶山	本关开始后自动发生
2	木材が狙われる	天梯车及蜂贺小六到达木材库
3	决意	墨俣一夜城建后
4	实力主义	玩家与浓姬战斗开始
5	竹中半兵卫谋反	1 和 2 成功后，当竹中半兵卫健在时，3 成功后经过 60 秒后发生

伊势长岛歼灭战

编号	任务名称	出现条件
1	火计准备	本关开始后自动发生
2	炮击准备	本关开始后经过 2 分钟（或九鬼嘉隆队仅剩 3 人时）
3	再生の炎	1 成功后
4	火计工作	1 失败后
5	砦制压指令	3 或 4 失败且还有砦未被制压
6	降伏拒否	3 或 4 或 5 成功（或法师全击破且 3 和 4 失败时）
7	破坏と创造	6 结束后

本能寺之变

编号	任务名称	出现条件
1	绝对领域	本关开始后自动发生
2	复仇の炎	1 结束后，或森兰丸冲出本能寺后（或明智光秀说出"第二阵，かかれ"台词后）
3	蝮の血、发现す	2 成功后，或织田信长进入浓姬前的区域（或将 5 进行至此事件发生）
4	诛杀の刃	织田信长冲出本能寺外
5	阱	2 未发生或失败（或 1 结束后，或信长与兰丸接近浓姬）
6	报い	2 未发生或失败（或 1 结束后，或信长与兰丸接近阿市）

姊川之战

编号	任务名称	出现条件
1	连携回复	本关开始后自动发生
2	政宗奇袭	玩家进入德川军本阵西南地区（或 1 开始后 5 分钟，玩家不在地图西北部，伊达政宗进入西方）
3	中央突破	（详见备注）
4	容赦无き挑战者	（详见备注）
5	问いかけ	2、3、4 成功后，玩家进入德川军本阵且明智光秀健在（1P 兰丸限定）
6	迷いの刃	（详见备注）
7	足掻く者	2、3、4 未成功时，玩家进入德川军本阵后与明智光秀军开始战斗

注：中央突破的发生条件为：当前田利家健在，神原康政或前田庆次健在时，满足以下 3 个条件中的任意一个时发生。①前田利家和井伊直政开始战斗；②本关开始后经过 6 分钟；③森兰丸进入桥南头。

容赦无き挑战者的发生条件为：①1 开始后玩家进入德川军本阵西南部；②3 开始后经过 2 分钟，且玩家不在地图西南部；③3 开始后，击败本多忠胜、神原康政、井伊直政，且玩家不在地图西南部。

迷いの刃：（1P 兰丸限定）2、3、4 成功后，击败伊达政宗、前田庆次、杂贺孙市（孙市撤退亦可），或玩家进入德川军本阵西南部。

岐阜城潜入（上）

编号	任务名称	出现条件
1	杀阵	进入第 1 层的大广间
2	黑き兽	1 结束后
3	私斗	在第 2 层出口遭遇杂贺孙市
4	妨害	在第 2 层遭遇女忍者
5	粘着	4 失败后在第 3 层遭遇女忍者
6	天气屋	在第 3 层遭遇前田庆次
7	心通い合わせ、刃交わす	与明智光秀开始战斗

安土城防卫战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	根	进入第 2 层
2	危	进入第 3 层
3	空	进入第 4 层
4	命	进入第 5 层
5	乱	前 4 项任务中任一项失败后到达第 6 层

浓姬之章

桶狭间之战

编号	任务名称	出现条件
1	搅乱战	本关开始后自动发生
2	斥候秀吉	1 成功后
3	电击战	2 成功后
4	岚呼ぶ稻妻に	3 开始后浓姬或信长或玩家进入东北方的山道
5	旧友よ	4 成功后
6	全てを我が手に	3 结束后
7	东海一の弓取り	2 失败后
8	影よりも速く	7 开始后击败德川家康和 5 名今川军武将且玩家身在地图西部

稻叶山城攻略战

编号	任务名称	出现条件
1	墨俣一夜城	本关开始后自动发生
2	木材を夺え	本关开始后自动发生
3	砦を越えろ！	本关开始后经过 3 分钟
4	工作发觉	1、2 成功后，羽柴秀吉在东西材木库的木材调达成功
5	无谋なる突击	墨俣一夜城事件后
6	茨の道を行く	墨俣一夜城事件失败后
7	才气焕发	在第 1 层与森兰丸开始战斗
8	埋伏の阵	在第 3 层与竹中半兵卫开始战斗
9	固い男	在第 3 层与明智光秀开始战斗
10	蝮のやり方	在第 4 层与斋藤龙兴开始战斗

姊川之战

编号	任务名称	出现条件
1	先锐	本关开始后自动发生
2	朝仓军崩坏	1 开始后在朝仓景健、德川家康健在的情况下，石川数正或酒井忠次败走
3	男，前田庆次	美浓三人众出现前，在东南诘所和前田庆次健在的情况下，1 或 2 失败
4	诘所死守	3 开始后，在美浓三人众登场前，东南诘所健在时发生
5	侧面攻击	德川家康、神原康政、朝仓义景健在时美浓三人众到来或石川数正、酒井忠次败走

6	弱气を挫き强气を避ける	5成功且德川家康、神原康政、朝仓义景健在
7	泪と革命	浅井长政和阿市健在时，朝仓义景败走

本能寺之变（上）

编号	任务名称	出现条件
1	本堂を目指せ	敌人入侵本能寺西门，或本关开始后经过4分钟
2	妖花	1成功后，本堂西门关闭后经过一定时间
3	炎の脱出	2成功后
4	悲しみの连锁	3开始到终了前接近阿市
5	子供にはわからない	3成功后接近森兰丸
6	焦りは身を灭ぼす	3成功后接近明智光秀

岐阜城潜入（上）

编号	任务名称	出现条件
1	逃げる狐	在第1层与女忍者开始战斗
2	追う蝮	1失败后，在第2层与女忍者开始战斗
3	执念の狙击	在第3层与杂贺孙市开始战斗
4	正直者	与前田庆次开始战斗
5	绝望をあなたに	2失败后，在第3层与女忍者开始战斗
6	修罗の门	与森兰丸开始战斗
7	主义と信念	3失败后，在第3层击倒森兰丸
8	だから……	到达第4层

本能寺之变（下）

编号	任务名称	出现条件
1	导く者	本关开始后自动发生
2	爱を守る者	1发生后
3	君の行く道は果てしなく远い	织田信长进入本能寺南门附近
4	棘	1和2成功，且森兰丸和明智光秀健在，信长与兰丸合流成功

安土城潜入（下）

编号	任务名称	出现条件
1	くせ～者?	在第1层与石川五右卫门开始战斗
2	恋の狙击	在第3层与杂贺孙市开始战斗
3	曲者!	在第4层与服部半藏开始战斗
4	鸣かぬなら…	3失败后，到达第5层
5	爱を邪魔する者	到达第6层

石川五右卫门之章

岐阜城无断侵入

编号	任务名称	出现条件
1	お宝いただき!	本关开始后自动发生
2	青二才	在第1层与森兰丸开始战斗
3	お高くとまりやがって!	2成功后在第2层与浓姬开始战斗
4	人妻と青年	2失败后在第2层与浓姬开始战斗
5	无视かよ!	到达第3层
6	千客万来	在第4层与明智光秀开始战斗

京洛之舞

编号	任务名称	出现条件
1	思い进んだら命がけ	本关开始后自动发生
2	神出鬼没	第1次击败前田庆次后，中央偏下处的倾奇者生存
3	神出鬼没．再	1结束且中央偏上处的倾奇者健在
4	神出鬼没．再々	1结束且上方的倾奇者健在
5	神出鬼没．终	1结束且左上方的倾奇者健在
6	招かれざる客	织田军援军登场后
7	轮回停止	5结束前，前田庆次5度出现后

超越神君伊贺（上）

编号	任务名称	出现条件
1	神君を止めろ	本关开始后自动发生
2	伪りの阱	伊势神宫关门后
3	影武者はどっち?	1成功后
4	舍て身の阱	东北砦关门后

5	逃亡阻止	3失败后
6	空蝉	服部半藏二度出现时（玩家不能是杂贺孙市）
7	影の本体	服部半藏三度出现时（玩家不能是明智光秀）

大坂城无断侵入（上）

编号	任务名称	出现条件
1	お宝发见	本关开始后自动发生
2	不肖の弟子	在第1层与女忍者开始战斗
3	まだ终わらんよ	到达第2层后
4	城を震わせろ	在第3层与前田庆次开始战斗
5	心燃え尽きるほど	在第4层与真田幸村开始战斗
6	禁じられた大筒	在天守阁与服部半藏开始战斗

五右卫门大暴走（上）

编号	任务名称	出现条件
1	俺のものは俺のもの	本关开始后自动发生
2	八つ当たり	本关开始后经过3分钟
3	泥棒猿	1、2成功后
4	人という字は支えあって	3发生后，玩家到达本能寺本堂北门
5	爱のために	阿国与真田幸村军开始战斗后
6	やれやれだぜ	前田庆次与丰臣秀吉、福岛正则、加藤嘉明、德川家康中的任一人开始战斗

大坂之舞（下）

编号	任务名称	出现条件
1	胜利の女神	本关开始后自动发生
2	游んでる场合ですよ	阿市进军开始后与她交战
3	被虐爱	浓姬进军开始前与她交战
4	侵略者と舌て	玩家与信长开始交战

伊势长岛之舞（下）

编号	任务名称	出现条件
1	一心同体	本关开始后自动发生
2	何人たりともここは通さん	跟阿国一起到达脱出地点
3	立ちはだかるはり年	与森兰丸开始战斗
4	先读み	与明智光秀开始战斗
5	前途の障害	与服部半藏开始战斗

安土城之舞（下）

编号	任务名称	出现条件
1	自宅案内	在第2层与阿市开始战斗
2	见回り	在第4层与泷川一益开始战斗
3	三食昼寝付き	在第5层与浓姬开始战斗
4	家系	在第5层与前田利家开始战斗
5	护卫	在第6层与前田庆次开始战斗

女忍者之章

川中岛之战

编号	任务名称	出现条件
1	啄木鸟の嘴	本关开始后自动发生
2	海津城防卫	1失败后
3	くのいち飞翔!	1成功后
4	立つ鸟迹を浊さず	2成功后
5	刀と军配	真田幸村健在时2结束后
6	幸村救援	3成功后
7	力	5结束后（或真田幸村死亡后2结束）
8	危机	3或6失败后

三方原之战

编号	任务名称	出现条件
1	それが若さか．	本关开始后自动发生
2	唐の头に本多平八	3结束后德川家康军移动开始时
3	沈む狸かい	（详见备注）
4	高すぎた援业料	3结束后，或1结束后经过4分钟

5	忍びの名にかけて	武田军任一部队到达德川家康本阵，或德川家康本阵移动后1分钟
6	本阵死守.	5失败后

注：沈む船から的发生条件为：① 1结束后45秒；② 德川家康士气低至一定程度时，玩家击倒榊原康政、鸟居元忠、佐久间信盛、井伊直政中的任一人。

岐阜城潜入

编号	任务名称	出现条件
1	五右卫门骚动	在第1层与石川五右卫门开始战斗
2	真面自君	在第1层与森兰丸开始战斗
3	蝮の娘、うつけの妻	2成功后在第2层与浓姬开始战斗
4	人妻と青年	2失败后在第2层与浓姬开始战斗
5	石川五右卫门爆发	1失败后在第3层与石川五右卫门开始战斗
6	最强传说半藏	在第3层与服部半藏开始战斗
7	嘘と泪と复仇と	在第4层与明智光秀开始战斗

上田城救出战

编号	任务名称	出现条件
1	风になる	本关开始后自动发生
2	盗んだ足袋で・・	到达第2层
3	光の速さで明日……	到达第3层
4	终止符の向こうへ！	到达第4层
5	伊贺秘奥义 分身	进入第5层最里面的房间

大坂夏之阵（上）

编号	任务名称	出现条件
1	真田の退き兵	本关开始后自动发生
2	泰山鸣动して鼠一匹	1成功后经过30秒
3	信赖に応える者	6失败后经过30秒
4	觉悟とは	3或5成功后（或3或5失败后击败伊达政宗）
5	焼け石に水	2失败后经过60秒
6	胁迫	2成功后经过15秒
7	道を拓く	6成功后
8	せっかくだから	7发生后发现德川军的兵粮库

小田原城潜入（下）

编号	任务名称	出现条件
1	五右卫门、再び	在第1层与石川五右卫门开始战斗
2	もういっちょ	在第2层与石川五右卫门开始战斗
3	いいかげんにして	在第3层与石川五右卫门开始战斗
4	龙狐狙击	到达第4层
5	暗杀です	完成1、2、3中的任意两个任务，到达第5层后出现
6	やられました	5或7成功后
7	大爆发五秒前！	1、2、3失败后，到达第5层时出现

戦国無双 SENGOKU MUSOU

在长筱之战中，当武田骑兵军团遭到铁炮队的毁灭性打击后，武田军的士气就会直线下降。此时当内藤昌丰被击败时，就会当场阵亡，同时会显示出“その奋战‘铠に立つ矢は衰の如し’とのこと！”这条信息。这句话形容插在内藤昌丰战甲上的箭有如刺猬一样，是对这位武田家重臣的称赞。

内藤昌丰脾气温和，是武田军中公认的老好人，但遇到大事时绝不含糊，总是据理力争。在长筱之战前，内藤昌丰因此得罪了武田胜赖的宠臣长坂钓闲。出于报复，长坂命令内藤昌丰去突击织田军正中央，结果遭到羽柴秀吉、泷川一益和德川家康二军的交叉火力进攻，最后惨死于乱军之中。

希望这位为武田家一代效力的文武全才，能够在下一代中成为正式角色。

织田信长之章

桶狭间之战

编号	任务名称	出现条件
1	搅乱战	本关开始后自动发生
2	羽柴秀吉	1成功后
3	电击战	2成功后
4	岚呼ぶ稻妻に	3开始后玩家进入东北方的山道
5	旧友よ	4成功后
6	全てを我が手に	3结束后
7	东海一の弓取り	2失败后
8	影よりも速く	7开始后击败德川家康和5名今川军武将且玩家身在地图西部

伊势长岛歼灭战

编号	任务名称	出现条件
1	火计准备	本关开始后自动发生
2	炮击准备	本关开始后经过2分钟（或九鬼嘉隆队仅剩3人时）
3	再生の炎	1成功后
4	火计工作	1失败后
5	砦制压指令	3或4失败且还有砦未被制压
6	降伏拒否	3或4或5成功（或法师全击破且3和4失败时）
7	破坏と创造	6结束后

长筱之战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	最前线	本关开始后自动发生
2	牵制	1成功后
3	混乱	2成功后
4	神风	3成功后
5	胜赖を追え	7或9成功后（或8失败后）
6	恐怖の铃音	“不发”事件发生后，或7失败后
7	马防栅	“革命的轰炮（失败）”事件发生后

注：“不发”、“革命的轰炮（失败）”事件的发生条件请参看上期。

本能寺之变（上）

编号	任务名称	出现条件
1	妹よ	阿市健在时，信长到达东南某处
2	牙を剥く蛇	浓姬健在时，信长到达中央偏西处
3	祭	森兰丸健在时，信长经过本能寺Special门
4	诀别	2成功后，阿市、森兰丸、明智光秀健在时，信长与兰丸合流成功

安土城夺还战（上）

编号	任务名称	出现条件
1	火を.	本关开始后30秒
2	借りは返すぜ	与杂贺孙市开始战斗
3	突破者	从巨大城门处进入
4	炎を！	到达中央偏上的某处
5	破坏を	到达中央偏右的某处
6	非情なる战い	阿市与前田庆次开始战斗
7	危险な男	森兰丸与前田庆次开始战斗，或阿市与前田庆次战斗中森兰丸接近
8	必死だな	6、7未发生时，与前田庆次开始战斗
9	危险な女	阿市或森兰丸与浓姬开始战斗
10	许さぬ、お浓	9未发生时，与浓姬开始战斗
11	死を望むなら	到达第2层
12	お互い、必死だな	在第3层与杂贺孙市开始战斗
13	孤独とは何の谓いか	在第4层与浓姬开始战斗
14	二つの异形	在第5层与前田庆次开始战斗

长筱之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	山县昌景突击	本关开始后自动发生
2.	马场信房突击	本关开始后自动发生

3	仆にこの手を汚せと言うのか	1和2成功后
4	引き际	3成功后，或击败真田幸村、内藤昌丰、马场信房、山县昌景、武田胜赖
5	崩坏	3发生前玩家进入设乐原
6	逆击ち	（详见备注）

注：逆击ち的发生条件为：当织田军铁炮队还剩6队，而武田军骑兵军团还剩3队以上时3失败，或1和2因为以下4个条件而失败：①击败山县昌景、马场信房或内藤昌丰；②明智光秀败走；③马场信房军突破明智光秀军防线；④山县昌景军突破服部半藏军防线。

岐阜城防卫战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	天梯破坏！	本关开始后自动发生
2	墨俣城夺还！	本关开始后自动发生
3	男气！	前田庆次健在时，1、2结束后
4	里切者を许すな	3失败后
5	军神と军团と	3或4结束后，击败直江兼续和村上义清
6	谦信をおびき出せ！	5结束后
7	白い牙	6结束后

山崎之战（下）

编号	任务名称	出现条件
1	袋の鼠	本关开始后自动发生
2	魔弹の射手	本关开始后4分钟，击败明智茂朝
3	土道の守り手	本关开始后10分钟，击败津田信春
4	秀吉孤立	本关开始后12分钟，击败杂贺孙市，且击败佐久间信盛或丹羽长秀中的任一人
5	ああ、无情	本关开始后14分钟，真田幸村健在时3失败
6	胜利への道	森兰丸健在且他未与明智光秀交战时，1成功
7	雾を裂き敌を讨つ	6成功后

新武将之章

桶狭间之战

编号	任务名称	出现条件
1	先锋战	本关开始后自动发生
2	まろを守れ	信长侵入本阵时发生
3	家康の疑念	织田军刺客出现于本阵时
4	次なる刺客	任务3失败后，遭遇德川家康时
5	退路をふさげ	1、2成功后
6	波に乘って	4成功后
7	蝮の牙	击倒信长后发生

川中岛之战

编号	任务名称	出现条件
1	夜と雾の隅で	本关开始后自动发生
2	立つ鸟后を浊さず	4成功后
3	形势変わらず	4失败后
4	幸村救援	1结束后

长筱之战

编号	任务名称	出现条件
1	长筱城攻略	本关开始后自动发生
2	鸢が鹰を生む	1结束2分钟之后（或1结束并进入设乐原1分钟之后）
3	长筱城の逆袭	1失败，奥平信昌健在，且2已结束
4	枪は铳より强し	2开始后，织田军、德川军进军开始时接近前田庆次或让前田庆次接近武田军本阵
5	弹雨を避けて	1、2、4成功，武田胜赖到达长筱城，且在4成功后击败服部半藏

上田城攻略战

编号	任务名称	出现条件
1	隐密作战	本关开始后自动发生
2	速攻	1成功后
3	侵入	2或7成功后

4	水面に石を	本关开始后经过一定时间，服部半藏说出“户石城に计略有り”后发生
5	狸狩り	本关开始后经过一定时间自动发生
6	幸村を止めろ	4成功时幸村仍健在
7	隐密续行	1失败后
8	一忍目	在第1层右上方遭遇女忍者
9	二忍目	在第1层出口前遭遇女忍者
10	三忍目	在第2层中央靠左遭遇女忍者
11	四忍目	在第2层最下方遭遇女忍者
12	五忍目	在第3层下方遭遇女忍者
13	六忍目	在第4层遭遇女忍者
14	时代は德川	进入第5层最深处的房间
15	时代は真田	进入第5层最深处的房间

大坂夏之阵（上）

编号	任务名称	出现条件
1	真田の退き兵	本关开始后自动发生
2	泰山鸣动して鼠一匹	1成功30秒钟之后或1失败后
3	人人は信じあえず	2成功15秒钟之后
4	信赖に応える者	3成功30秒钟之后
5	觉悟とは	（详见备注）
6	烧け石に水	2失败后经过60秒
7	传说の大作战	3失败20秒钟之后，且明石全登、本多忠政健在
8	命果てるとしても	真田幸村突击至德川军本阵外时发生

注：觉悟とは的出现条件很多，共有6种：①4成功60秒钟之后；②4失败；③6成功；④6失败且已击败伊达政宗；⑤7成功；⑥7失败且已击败伊达政宗。

大坂夏之阵（下）

编号	任务名称	出现条件
1	不屈の斗魂	4结束后
2	狮子、咆哮す	1成功后
3	危机一发	1失败且“丰臣势的突击”事件发生后
4	红き城に挑め	本关开始后自动发生
5	忍道不觉悟	在第2层遭遇女忍者
6	惑计	在第2层遭遇丰臣秀赖
7	真の忍び	在第3层遭遇女忍者
8	诡计	在第4层遭遇丰臣秀赖

戦国無双 SENGOKU MUSOU 小知识

在“宝物库”中可以观看目前打出来的过场动画，其中上杉谦信的ENDING MOVIE名为“一期荣华一杯酒”，这个名字来自于上杉谦信的辞世诗，非常有名。

上杉谦信和武田信玄是战国时期两大兵法家。正因为两人相互牵制，才使得织田信长势力日增。经多次交手后，两人惺惺相惜。武田信玄在三方原之战后死去的消息传到越后时，上杉谦信正在用膳，惊闻此讯，手上的筷子当场落地，并流下了眼泪。此后上杉谦信的身体日益变差，加上误杀大将柿崎景家，最后因脑溢血而死，终年49岁。当时日本流行汉诗，文武全才的上杉谦信留下辞世诗，曰：“四十九年一睡梦，一期荣华一杯酒。”熟知日本历史的朋友，当你看到上杉谦信调笑和武田信玄一起把酒言欢时，想必你的心中一定会和纱迦一样激动吧！

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn

PS2 战国无双

5级武器入手法官方最终版

纱迦已经在"研究中心"里为大家介绍了全任务的出现方法，有了这些说明，要表达5级武器的入手方法就太方便了。现在光荣官方已经公布了5级武器入手法，其中新武将的5级武器入手法是此前没有介绍过的，请大家过目！（5级武器的入手条件为：1.难度为"难"或"地狱"；2.欲拿武器的角色的无双演武模式必须通过关；3.1P必须为欲拿武器的角色。任务的完成方法，请参看上期和本期杂志的"研究中心"栏目。）

真田幸村：在大坂夏之阵中，完成"本能を凌驾する魂のことなり！"，且达成千人斩。

明智光秀：在山崎之战（上）中，完成"天王山を制する者は"。

阿市：在姊川之战中，在我方全员健在的情况下，完成"迎击！"、"踊る庆次"、"お义姊さまの道"、"美浓三人众"。

上杉谦信：在川中岛宿命战中，完成"妻女山防卫"、"夺还阻止"，并在1分钟内完成"最后の单骑突入"。

服部半藏：在三方原之战中，完成"巨星、煌く""鱼鳞"、"三河は我らのものなり"。

武田信玄：在川中岛宿命战中，完成"牛に引かれて"、"龙の下の独眼龙"、"忍び寄る影"、"倾奇者出阵"，并在1分钟内完成"逆单骑突入"。

前田庆次：在川中岛腕试中，在我方全员健在的条件下，亲自将除上杉谦信外的所有敌将全部击败。

伊达政宗：在本能寺乱入中，在片仓小十郎和伊达成实健在的情况下，完成"信长の陷阱"。

阿国：在伊势长岛之舞中，在"一心同体"未失败的情况下，击败森兰丸、明智光秀、服部半藏。

女忍者：在上田城救出战中，在4分钟内到达最下层。

森兰丸：在本能寺之变中，完成"绝对领域"、"复仇の炎"。

杂贺孙市：在越前防卫战中，5支民兵部队全部顺利脱离。

石川五右卫门：在大坂城无断侵入中，进入第2层后在300秒内全房间探索完成。

浓姬：在本能寺之变（上）中，5分钟内击败信长。

织田信长：在桶狭间之战中，在"影よりも速く"中比服部半藏先到达今川本阵。

新武将（枪）：在大坂夏之阵（上）中，完成"真田の退き兵"、"泰山鸣动して鼠一匹"、"人々は信じあえず"、"信赖に应える者"、"命果てるとしても"。

新武将（刀）：在长筱之战中，完成"长筱城攻略"后，在马场信房生存的情况下，等待武田胜赖退却。

新武将（薙刀）：在桶狭间之战中，先将织田信长打下马，然后将除信长外的织田军全部武将击破。

（纱迦：这年头，跟着光荣走，是不会错滴！）

PS2 一击杀虫！！ホイホイさん

投稿人：[illegible]

全拼图收集

1-1：绿色架子的左边

1-2：打破某个柜门

1-3：洋芋片旁

1-4：门口的角落

2-1：搭绿色的升降梯上去后的绿色架子上、搭蓝色的升降梯上去后的书架上

2-2：横梁上

2-4：搭绿色的升降梯上去后不难找到

2-5：走廊里

3-3：往蚁后方向去，在最后的T字路右边

3-4：搭蓝色的升降梯上去后的通风口

3-6：打破录像带柜子上有裂痕的地方

（纱迦：这个画风超可爱的游戏人设竟然是"《异度》系列"的人设田中久仁彦先生，拜服！）

PS2 索尼克英雄

隐藏剧本

把所有队伍的ストーリーモード通过，并用任意一队在ストーリーモード或チャレンジモード中将カオスエメラルド收集完。

金属化

在2P对战时选定关卡后，顺序输入○、△、×、□，角色就会金属化。不过就算角色金属化，能力也不会有任何变化。

（纱迦：本作在日本销量惨淡，但在美国还是取得了不错的成绩，还一度夺得了某一周的销量冠军，在此向SEGA表示祝贺。）

PS2 恶魔城 Castlevania

投稿人：上海 池森绣衣

关于连击测试

打过BOSS RUSH模式后可以在被遗忘者的尸体处进行连击测试。纱迦说要利用副武器才能打出高连击数，其实只要用通常攻击就行了。要想让连击成立，必须要用到火焰脚（空中△）。不管前面怎么打，只要最后一下是火焰脚，然后在跳起的同时用鞭子攻击（1~3次均可），如此循环就行了。不过动作一定要快，特别是跳起来的那一瞬间一定要及时甩出鞭子。

关于打保龄球

在打保龄球的地方是有道具拿的，把三批敌人打倒就可以了。因为那个红色的保龄球HP低，所以自身的攻击力越低越好，一定要用轻的鞭子打，最多可以打4次。打完后天上就会掉下……

（纱迦：这是"火热秘技"影像化后收到的宝贵意见，读者的力量果然是无穷的啊！不过我说池森绣衣啊，你来信中不附真实姓名，怎么给你稿费呢？请速用Email发过来吧！）

PS2 最终幻想X-2

投稿人：[illegible]

究极回复效果

在装备有属性王的情况下，用属性攻击攻击自身，将会有回复效果。因为属性王装备后就拥有了全属性攻击、全属性吸收的功效，所以用带属性的银河天震来攻击自身，将达到究极回复的效果（99999），当然前提是这一周目游戏中没有逃跑过。

（纱迦：乍一看似乎很有用，但转念一想，用银河天震回复未免……不过还是算一条秘技吧！此秘技国际版、美版共通。）

GBA ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛

黑白画面

在鬼太郎的家中顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，画面就会变成黑白。但一定要通关过一遍后才能使用这条秘技。

（纱迦：又见经典指令！我要争取以后每期都要出现这条KONAMI的经典指令！）

GBA FC迷你版 超级马里奥兄弟

接关

GAMEOVER后按住A键不放，再按START键，即可接关。

（纱迦：在此考考大家。FC版的《超级马里奥兄弟》能接关吗？如果能接关的话，那么方法是什么？）

PS2 终结地带 引导亡灵之神 特别编辑版

游戏特典

通关之后会出现EXTRA MISSION，并可以使用ジェフティVer.2、ダメージド ジェフティ、ネイキッド ジェフティ这几架机体。

（纱迦：不知小岛秀夫君的下一部作品是什么，是《ZOE3》还是《我们的月亮》呢？）

电视游戏：体验与认知
——iQue神游董事长颜维群博士专访

编：多边形

以下文字及图片由神游科技有限公司提供

2004年3月，神游科技董事长颜维群博士在接受媒体采访时，再次谈到了他对电视游戏的观念和iQue的产业理念。从颜博士充满理性思辨色彩的话语中，你会更深地体验到什么叫“荜路蓝缕”，因为他更像是一位创业者，一位深沉的哲学家，而不是一个商人。在此，我们并不想对颜博士的论点下任何判断，只想把他的话拿来让所有的人仔细品味、体会。的确，只有体验与认知，才有更多的发言权。

游戏是一种回馈

记：在进入游戏界之前您玩过游戏吗？

颜：在我接触到游戏之前，我已经过了玩游戏的年龄。先要解释一下游戏，事实上人类有史以来就在玩游戏了，足球还没有发明出来的时候是踢人头。游戏有不同的表象，可是它的内涵并没有变。游戏的内涵表现在两方面，一个是自娱，另外一个是跟认识的人互动。从互动里得到乐趣和享受，它是一种社交，因为人是一个群体的动物。在不同时期和不同地区，游戏有不同的表象，但它的本质和内涵是一样的。在某一阶段，游戏事实上并不单单是一个娱乐，而是一个刺激的工具。打个比方：小孩子刚生下来眼睛没有聚焦，对他最重要的，是母亲的乳房，小孩子通过这个来感受和体验，得到的回馈变成他将来的思想和人格塑造的一个潜力。有的人说人性本善，有的人认为人性本恶。我的内心是相信人性是善的。

记：就是在一张白纸上画各种画。

颜：一个人14岁到24岁的这段时间不是自己，他的身体里充满了各种荷尔蒙，大部分的精神都在包装自己，那个时候是最大的假象，人在用各式各样的方法把自己变得不是他自己。所以，在14岁以后，一个好孩子很少会变坏，一个坏孩子很少会变好。事实上电子游戏对0-14岁的小孩子非常好。电子游戏跟普通的积木不太一样，因为它会给你回馈。你去碰它，它会动。小孩子有这个被回馈的需求。14-24岁的人玩游戏，那是为了娱乐，是一种发泄。24岁以后玩游戏的人就应该非常少。14岁以后玩游戏究竟是游戏吸引他们，还是他们吸引了游戏呢？事实上我的答案是后者。

人的认知过程，从母亲的体温，到颜色，到形状，到会动的东西，最后就是发展成组织能力。他会成长为一个很乐观的人，或是艺术性很强的人，或是多愁善感的人，或是冷漠无情的人。电子游戏在这里面扮演的角色是从0到14岁的小孩子的成长非常重要，它给你回馈；对于14到24岁的人来说，它是娱乐，也是发泄。

记：您做游戏产业的理想是什么？

颜：首先是我希望我们能够带给大家正面的游戏，能够潜移默化地让中国的某种文化活起来。现在人们玩的游戏不是什么文化，它是文化的表象，而不是文化的根源。去改表象，就好比皮肤上有个疮，治的是疮的表面，不是治疮的源头。治源头最好的方法，就是一步步做该做的事。正面的游戏，特别是正面的电视游戏，可以在青少年玩的过程中刺激他的潜力，可以让他们将来比较乐观，心胸比较宽广，可以让他们对一些东西的感受变得比较丰富和活跃，让他们的组织能力得到提升，让他们更积极地跟朋友社交，更和善地跟父母沟通。第二个是传播电视游戏的理念。电视游戏在中国不够普及，人们对电视游戏不够了解，这是我们需要告诉大家的东西。

电视游戏：和其他形式的电子游戏完全不一样

记：您觉得电视游戏和电脑游戏差别很大吗？

颜：电视游戏和电脑游戏，表面上看起来差不多，实际上相差十万八千里。小孩子在玩电视游戏的时候，由于电视本身体积比较大，座位的距离比较远，家里有电视的地方通常不是隐蔽的地方，在玩游戏的时候，小孩子即使自己一个人在玩，也是在一个坦荡宽敞的环境中，他不是躲在哪个孤寂的角落，而是被一个家庭氛围所包围。他的爷爷、奶奶可能会从他身边经过，他家的小猫可能会在他身边撒泡尿，这是一个真实的世界，有血有肉。这个游戏中的孩子所处的是一个非常实在的氛围，那是一个轻松、真实、舒服和坦荡的环境，一个不需要隐蔽的地方。而电脑游戏，你知道人一旦坐在电脑前面，那是一个非常孤独的时候。你会一头钻进去，不知道什么时候出来，也不知道外面发生了什么。我的感觉是，孩子们在14岁以前，我们根本就不该让他们玩电脑游戏。既然游戏只是一个工具，为什么不坦坦荡荡地玩？为什么要在一个很孤独的环境里玩？你知道，人一旦孤独起来的话，他所处的世界事实上是另外一个世界。

所以，电视游戏，在人的成长期，会起到一个潜移默化的作用，它会一点点慢慢地影响人的性格，让孩子今后进入社会后，成为一个坦荡的人，一个不需要隐蔽的人，他光明正大，有亲和力，而且，他懂得如何在真正的社交活动中，了解并且获得建设性的回馈。

记：那么网络游戏呢？

颜：网络游戏，涵盖面太广。我觉得如果用一句话给网络游戏盖棺定论，恐怕很难。网络是一个工具，任何工具都有正有反，在网络上跟认识的人玩，这是一种互动；而喜欢和虚拟的对象一起玩，却是一种逃避，而不是互动。你小时候猜过拳吧？你会在街头和一个你不认识的人一起玩猜拳吗？这好玩吗？不好玩。所以，你在网上和一个你不认识的人玩，这是一个再孤独不过的环境，这个孤独的环境，和现实脱节太远。这时候你得到的满足跟你的现实社会脱节了，可以说，在现实社会越得不到满足的人，越喜欢跑到这个虚拟的空间里。所以，14岁以上的孩子们躲在网吧里，躲在电脑前玩，跟不认识的人玩，网络游戏不会把人玩坏，也不会把人玩好，但会把人玩得没用。因此我不希望看到网络游戏成为文化的一部分。

游戏·产业·文化

记：您如何看待中国的电子游戏？

颜：我们现在反过来看，现在很多中国人玩什么？为什么我说网络游戏不是一种文化？因为文化是人性在某一阶段的表象，如果你把网络游戏当成是一种文化并予以文化评价的话，那么这种文化应该涵盖中国的某种人性。这涉及到一个统计学的问题。这时候你该考虑的是，你采集的是一个什么样的样本？它的涵盖面，究竟能代表整个中国呢，还是仅仅覆盖了一群病态的、在网络中越陷越深的人？同时，人们看见一些厂商在网络游戏领域赚了很多钱，就因此把一些表象的东西拿来，以中国文化的角度来做一些解释，那么我觉得这个解释未免太草率了。请想想：主流社会或媒体列举的网络游戏方面的事实，代表的是中国所有的青少年，还是中国青少年中的一部分？我讲几个数字，你就会明白我为什么会这样说。

中国玩游戏的人的年龄和国外的玩家相比，平均最少要高上10岁。然后他们一下子遇上了开放的年代，有机会躲在一个别人看不见的地方去玩游戏，社会主流又不了解，认为这是一个很不好的东西，而恰好青少年正处于一个压抑的阶段，通常他们会走极端。你是否应当这样看：这种现象不是中国的一种文化，而是某一社会问题的体现，我们该怎样让这些问题变得更少，让这个群体变得更少。另外一个看法，就是认为中国的游戏业正处于爆发期，大家都觉得中国的游戏产业用两年的时间就能形成。如果这样的话，我并不认为这是一种真正的产业，真正的产业需要扎根，而扎根的意思是：首先要培养出足够的人才，其次，一定要在文化领域占据一席之地。如果这两点没有实现，那么充其量这只是一股风尚、一种时髦而已。一种真正的产业，在文化的领域中走出一条路来，需要好多年执着的不懈努力。在这个过程里，一些不正常的现象才会慢慢地消失。而在这个过程里，一定需要某些比较执着的公司来走这条路，神游就在走这条路。

©2004 iQue.All Rights Reserved.

《WE7国际版》佩鲁贾制作攻略
打造最具时效性的ML联赛

文：amiclan／PS 国度

自从追加了EDIT模式以来，玩家在《WE》游戏里的乐趣又多了一分。玩家可以在EDIT模式里将球员的样貌、能力值编辑得更真，让球队的阵容更贴近现实，从而弥补由于授权或是时间差造成的《WE》里球员、球队的数据缺憾。顺应这种DIY的潮流，《WE》的EDIT模式里的内容也是越来越丰富，到了《WE7》更是增加了自由转会和队伍战术调整功能，在玩家的自主性得到提高的同时，DIY的乐趣也是大大增强。

《WE7I》的发售时值欧洲冬季转会窗关闭，许多球队都更新了自己的阵容，而本作是不包括04年1月份以后的球会转会数据的，为了保持ML联赛的时效性，您在EDIT模式里大展身手的机会又来了。

前面刊登了我整理的《WE7I》俱乐部球员转会名单，大家可以参考它来进行各队的人员流动调整。为了能更生动地向您说明利用EDIT保持ML球队更新的方法，我决定以《WE7I》里的一只ML球队为实例进行一次讲解。

作为一支意甲的球队，佩鲁贾多少显得有些另类，在性格古怪的俱乐部主席切奇·高里的领导下，该队常有一些出人意表的动作，尤其是在球队的球员流动上。本赛季在战绩十分糟糕的情况下该队在冬季转会里对球队阵容进行了大换血，其中不乏几位人气型选手。球队阵容的大幅变化对我们的DIY而言，过程也会显得比较繁复，那么就让我们开始吧。

列表里给出了《WE7I》里佩鲁贾在冬季转会后的人员变化，参照它我们首先可以利用自由转会功能把弗雷西和萨拉耶塔由尤文图斯转至佩鲁贾（图一）、利用俱乐部选考将科德雷阿由罗马尼亚国家队选入佩鲁贾（图二）；至于转出至游戏里没有的球会的球员，由于游戏里还没有相应的处理办法，我们只好先将其放在一边了。

接下来，因为球队引进了许多原来游戏里没有的球员，我们需要重新创造他们，这里我们可以利用一下本队或其他队的转出至游戏里没有的球会的球员，直接对他们进行属性EDIT，这样在将他们"变身"为新加盟的球员的同时也解决了他们无处可去的问题，需要注意的是由于游戏里无法编辑球员的国籍，所以在选择改造"母体"的同时也要注意到要选择与改造目标球员国籍一致的"母体"进行修改（因为游戏里的俱乐部选考和自由转会功能并不能将自创球员登录到队中，这里才使用这种方法。如果您是要在ML模式里使用这支球队进行比赛，您大可以自创保存这些球员后再在ML里购买他们）。

图一

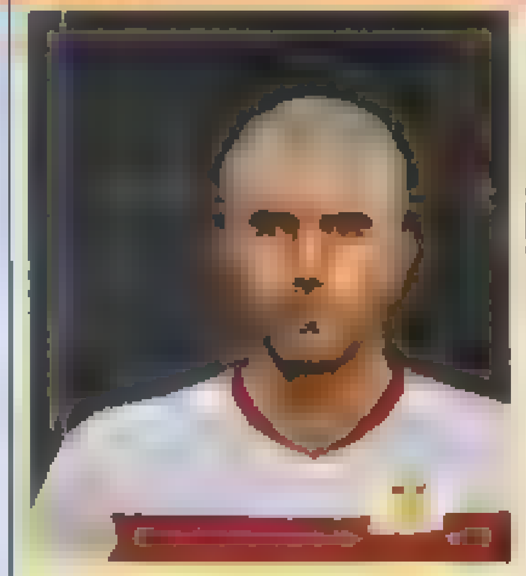
图二

下面是我参照一些资料修改的几位新增球员的数值，供大家参考：

姓名／[illegible]

号码／23	太阳镜镜片颜色／	反应／69	
年龄／25	面罩／无	敏捷性／68	
国籍／意大利	面罩颜色／	盘球精度／74	
场上位置／OMF	帽子／	盘球速度／69	
擅长脚／左	帽子颜色／	短传精度／73	
皮肤／1	护腕／无	短传力度／68	
面形／23	护踝／无	长传精度／72	
面长／3	衣服季节／Seasonal	长传力度／68	
面宽／1	身高／180	射门精度 71	
眼睛颜色1／1	体重／75	射门力度／75	
眼睛颜色2／Dark grey2	体格／3	射门技术／68	心理素质／71
发型／120	进攻／73	任意球精度／71	比赛安定度／5
发色／12	防守／48	弧度／69	守门技巧／50
发带颜色／	平衡力／78	头球精度／66	队友合作性／70
胡须／54	体力值／74	弹跳力／73	状态安定度／5
须色／11	最高速度／75	技术／75	逆足精度／4
太阳镜／无	加速力／68	主动性／69	特殊能力值／传球手

姓名／F.Revane [illegible]



号码／15	太阳镜镜片颜色／	反应 78	
年龄／35	面罩／无	敏捷性／77	
国籍／意大利	面罩颜色／	盘球精度／75	
场上位置／CF	帽子／	盘球速度／70	
擅长脚／左	帽子颜色／	短传精度／75	
皮肤／1	护腕／无	短传力度／74	
面形／17	护踝／无	长传精度／67	
面长／1	衣服季节／Seasonal	长传力度／68	
面宽／8	身高／188	射门精度／81	
眼睛颜色1／1	体重／84	射门力度／84	
眼睛颜色2／brown2	体格／4	射门技术／81	心理素质／80
发型／8	进攻／83	任意球精度／78	比赛安定度／5
发色／2	防守／48	弧度／75	守门技巧／50
发带颜色	平衡力／85	头球精度／81	队友合作性／70
胡须／74	体力值／75	弹跳力／78	状态安定度／5
须色／7	最高速度／77	技术／78	逆足精度／4
太阳镜／无	加速力／72	主动性／84	特殊能力／门前位置感

姓名／C.Manfr [illegible]

号码／16	太阳镜镜片颜色／	反应／71	
年龄／28	面罩／无	敏捷性／73	
国籍／意大利	面罩颜色／	盘球精度／76	
场上位置／SMF	帽子／	盘球速度／80	
擅长脚／左	帽子颜色／	短传精度／74	
皮肤／4	护腕／无	短传力度／71	
面形／9	护踝／无	长传精度／83	
面长／4	衣服季节／Seasonal	长传力度／77	
面宽／1	身高／180	射门精度／71	
眼睛颜色1／1	体重／73	射门力度／82	心理素质／70
眼睛颜色2／black2	体格／4	射门技术／72	比赛安定度／5
发型／194	进攻／77	任意球精度／69	守门技巧／50
发色 9	防守／55	弧度／70	队友合作性／70
发带颜色／	平衡力／77	头球精度／65	状态安定度／5
胡须 37	体力值／76	弹跳力／72	逆足精度／4
须色 9	最高速度／80	技术／80	特殊能力／无
太阳镜 无	加速力／77	主动性／77	

姓名／[illegible]

号码／3	太阳镜镜片颜色／	反应／69	
年龄／34	面罩／无	敏捷性／68	
国籍／意大利	面罩颜色／	盘球精度／76	
场上位置／SMF CH	帽子／	盘球速度／71	
擅长脚／右	帽子颜色／	短传精度／75	
皮肤／1	护腕／无	短传力度／67	
面形／17	护踝／无	长传精度／77	
面长／6	衣服季节／Seasonal	长传力度／71	
面宽／6	身高／178	射门精度／71	
眼睛颜色1／1	体重／71	射门力度／77	
眼睛颜色2／brown2	体格／3	射门技术／70	心理素质／80
发型／107	进攻／75	任意球精度／65	比赛安定度／5
发色／12	防守／60	弧度／60	守门技巧 50
发带颜色	平衡力／75	头球精度／70	队友合作性／73
胡须／76	体力值／69	弹跳力／73	状态安定度／5
须色／12	最高速度／72	技术／76	逆足精度／5
太阳镜／无	加速力／70	主动性／70	特殊能力／无

www.pianmoook.cn

姓名/Dario Hubner/

号码/23
年龄/36
国籍/意大利
场上位置/CF
擅长脚/右
皮肤 1
面形/106
面长/7
面宽/6
眼睛颜色1/1
眼睛颜色2/brown2
发型 179
发色/9
发带颜色/
胡须/41
须色/9
太阳镜 无

太阳镜镜片颜色/
面罩/无
面罩颜色/
帽子/
帽子颜色/
护腕 无
护踝/无
衣服季节/Seasonal
身高 184
体重/78
体格/4
进攻 83
防守/28
平衡力/87
体力值/70
最高速度/74
加速力 70

反应/80
敏捷性/75
盘球精度/70
盘球速度/68
短传精度/72
短传力度 65
长传精度/65
长传力度/69
射门精度/82
射门力度/81
射门技术/85
任意球精度 70
弧度/68
头球精度/81
弹跳力/80
技术/80
主动性 78

心理素质/75
比赛安定度 4
守门技巧,50
队友合作性/71
状态安定度/5
逆足精度/5
特殊能力 站桩式中锋、射手、门前位置感、点球射手

姓名/Francel Brienza/弗朗戈·布伦萨

号码/10
年龄/24
国籍/意大利
场上位置/SMF、WF
擅长脚 右
皮肤 1
面形/6
面长/3
面宽 2
眼睛颜色1/1
眼睛颜色2/brown1
发型 66
发色/8
发带颜色/
胡须/79
须色 8
太阳镜 无

太阳镜镜片颜色/
面罩/无
面罩颜色
帽子/
帽子颜色
护腕 无
护踝/无
衣服季节/Seasonal
身高 168
体重/72
体格 2
进攻 72
防守/50
平衡力/68
体力值/71
最高速度 80
加速力 85

反应/74
敏捷性/73
盘球精度 70
盘球速度/75
短传精度 68
短传力度 67
长传精度/72
长传力度/68
射门精度 67
射门力度/73
射门技术 68
任意球精度 65
弧度/67
头球精度/67
弹跳力/77
技术 75
主动性 80

心理素质 68
比赛安定度 5
守门技巧/50
队友合作性/68
状态安定度/5
逆足精度/7
特殊能力 传球手

姓名/Felix Benito/本尼托

号码/35
年龄/25
国籍/阿根廷
场上位置/SB
擅长脚/右
皮肤/1
面形/117
面长/4
面宽/2
眼睛颜色1/1
眼睛颜色2/black2
发型/178
发色/9
发带颜色/
胡须/无
须色/
太阳镜/无

太阳镜镜片颜色/
面罩/无
面罩颜色/
帽子/
帽子颜色/
护腕/无
护踝/无
衣服季节/Seasonal
身高/176
体重/72
体格/3
进攻/66
防守/75
平衡力/75
体力值/70
最高速度/74
加速力/77

反应/67
敏捷性/70
盘球精度/68
盘球速度/71
短传精度/68
短传力度/70
长传精度/73
长传力度/74
射门精度/60
射门力度/71
射门技术/70
任意球精度/58
弧度/55
头球精度/70
弹跳力/77
技术/68
主动性/65

心理素质/68
比赛安定度/5
守门技巧/50
队友合作性/66
状态安定度/5
逆足精度/4
特殊能力/无

姓名/Roberto Cardinale/卡迪纳雷

号码/40
年龄/22
国籍/意大利
场上位置/CB
擅长脚/右
皮肤/1
面形/5
面长/4
面宽/2
眼睛颜色1/1
眼睛颜色2/black1
发型/109
发色/10
发带颜色
胡须/无
须色
太阳镜/无

太阳镜镜片颜色
面罩 无
面罩颜色
帽子
帽子颜色
护腕 无
护踝 无
衣服季节/Seasonal
身高 182
体重 72
体格 4
进攻 50
防守 77
平衡力 78
体力值 73
最高速度 73
加速力 68

反应/73
敏捷性/70
盘球精度 66
盘球速度 66
短传精度 65
短传力度 70
长传精度 67
长传力度 70
射门精度 68
射门力度 70
射门技术 [illegible]
任意球精度/58
弧度/55
头球精度 70
弹跳力/77
技术/63
主动性/60

心理素质/62
比赛安定度/4
守门技巧/50
队友合作性/65
状态安定度/5
逆足精度/4
特殊能力/无

姓名/Luis Fabiano/路易斯·法比亚诺

号码/29
年龄/24
国籍/巴西
场上位置/SB
擅长脚/左
皮肤/1
面形/40
面长/4
面宽/4
眼睛颜色1/1
眼睛颜色2/black2
发型/179
发色/11
发带颜色
胡须/无
须色
太阳镜/无

太阳镜镜片颜色
面罩 无
面罩颜色
帽子
帽子颜色
护腕 无
护踝 无
衣服季节/Seasonal
身高 175
体重 67
体格 3
进攻 75
防守 62
平衡力 74
体力值 77
最高速度 82
加速力 82

反应/74
敏捷性/75
盘球精度 74
盘球速度 79
短传精度 68
短传力度 71
长传精度 74
长传力度 73
射门精度 65
射门力度 74
射门技术 68
任意球精度/63
弧度/67
头球精度/68
弹跳力/80
技术/74
主动性/80

心理素质/65
比赛安定度/5
守门技巧/50
队友合作性/68
状态安定度/5
逆足精度/4
特殊能力/无

阵形说明：佩鲁贾这一支球队经过大换血后已面目全非，但是值得注意的是他们的两翼是比较强的，所以他们的战术打法是以边路为主。曼弗雷迪尼和泽马利亚这两名经验丰富的球员，以及他们的位置，决定了他们是佩鲁贾绝大多数进攻的发起点和战术核心。自从引入拉瓦内利和胡布内尔两杆老枪，佩鲁贾的前锋得分率有了一定的提高。特别是拉瓦内利还有一脚任意球功夫，他是佩队在定位球方面得分的手段之一。中前卫的奥博多是个类似于自由人的角色，他的体能比较充沛，可以根据场上形势的发展，选择参与进攻或防守。而另一个中前卫加蒂则是一个防守型的球员，二人形成一个互补。两个边后卫法比亚诺和蒂亚豪特尼有一定的插上助攻能力，可以与曼弗雷蒂尼与泽马利亚形成一定的配合，比较多地参与球队下底套边的战术组合。引入的弗雷西是一名经验老到的后卫，而保留的迪洛雷托相比也是要与老将形成一定的互补，而他在球队定位球时插上的头球功夫也有一定的功底。最后一名保留的球员卡拉奇为佩队把关多年，除了扑脚下球落地的速度较慢之外，还是一位值得信赖的门神。

罚球队员情况

LFK：Ze Maria LCK：Ze Maria PK：Ze Maria
SFK：Ravanelli RCK：Ze Maria 队长：Ze Maria

瓦伦西亚 Valencia CF

转入：无
转出：无

费内巴切 Fenerbahce SK

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Mehmet Yozgatli	密梅特·约茨加特里	伊斯坦布尔	MF	13

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Hakan Bayraktar	哈坎·巴拉克塔尔	加济安泰普体育	MF	7

加拉塔萨雷 Galatasaray SK

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Florin Bratu	弗罗林·布拉图	布加勒斯特快速队	FW	15
Ovidiu Petre	奥维丢·皮特	布加勒斯特国民队	MF	24
Necati Ates	内卡蒂·阿蒂斯	Adanaspor AS	FW	21

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Frank de Boer	弗兰克·德波尔	DF格拉斯哥流浪者	DF	5
Mehmet Bolukbasi	布鲁克巴西	伊斯坦布尔	GK	61

基辅迪纳摩 Dynamo Kyiv

转入

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Sergei Kornilenko	科尔年科夫	明斯克迪那摩队	FW	
Denis Glavina	丹尼斯·格拉维那	NK Buducnost Miklavec	FW	
Alexandr Amisulashvili	亚历山大·亚米苏拉斯维利	第比利斯迪那摩	DF	

转出

英文名	中文名	来自（转至）的球队名	位置	号码
Olexandr Melaschenko	梅拉斯岑科	第聂伯罗彼得罗夫斯克迪那摩	FW	7

www.plumbook.cn

乌迪内斯 Udinese Calcio

转入: 无

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Thomas Manfredini	托马斯·曼弗雷迪尼	佛罗伦萨	DF	3

佩鲁贾 AC Perugia

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Giandomenico	路易吉·吉安多米尼科	雷吉纳	MF	23
C. Manfredini	克里斯蒂安·曼弗雷迪尼	佛罗伦萨	MF	16
Scandurra	加布里埃尔·斯坎杜拉	Sambenedettese	FW	37
F Ravanelli	法布里济奥·拉瓦内利	无所属	FW	15
Eusebio Di Francesco	尤西比奥·迪·弗朗西斯科	安科纳	MF	3
Salvatore Fresi	弗雷西	尤文图斯	DF	18
Marcelo Zalayet	萨拉耶塔	尤文图斯	FW	26
Dario Hubner	达里奥·胡布内尔	安科纳	FW	27
Felix Benito	本尼托	独立	DF	13
Roberto Cardinale	卡迪纳雷	萨勒尼塔纳	DF	40
Carlos Arano	阿拉诺	锡耶纳	DF	17
Luis Fabiano	路易斯·法比亚诺	圣保罗	FW	29
Franco Brienza	弗朗戈·布伦萨	US Citta di Palermo	MF	10
Costantin Codrea	科斯坦汀·科德雷阿	US Citta di Palermo	MF	11

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Vryzas	弗里扎斯	佛罗伦萨	FW	15
Giovanni Tedesco	特德雷索	热那亚	MF	4
Kostantinos Loumpoutis	罗姆博提斯	锡耶纳	MF	3
Fabio Grosso	法比奥·格雷索	US Citta di Palermo	MF	11
Massimo Margiotta	马尔吉奥塔	维琴查	FW	29

阿贾克斯 AFC Ajax

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Yannis Anastasiou	安纳斯塔西奥	罗达 JC 队	FW	30

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Petri Pasenen	帕森	普兹茅斯	DF	3
Wamberto	瓦姆贝托	蒙斯	MF	17

费耶诺德 Feyenoord

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Patrick Mtiliga	米蒂里加	SC Excelsior	DF	

转出：无

本菲卡 SL Benfica

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Fyssas*	菲萨斯	帕那辛纳库斯	DF	14
Zach Thornton	扎奇·索伦顿	芝加哥火焰	GK	18

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Anders Andersson	安德斯·安德森	CF Os Belenenses	MF	7

波尔图 FC Porto

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Carlos Alberto	卡洛斯·阿尔贝托	弗雷米嫩塞	MF	21
Sergio Conceicao	塞尔吉奥·康西卡奥	拉齐奥	MF	14
Maciel	马歇尔	UD Leiria	FW	19

转出：无

里斯本竞技 Sporting Clube de Portugal

转入：无

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Luis Filipe	路易斯·菲利佩	UD Leiria	MF	18

莫斯科斯巴达 FC Spartak Moskva

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Dusan Petkovic	佩特科维奇	沃尔夫斯堡	DF	5
Gabriel Tamas	塔马斯	加拉塔萨雷	DF	23

转出：无

凯尔特人 Celtic FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Danny Milosevic	丹尼·米洛舍维奇	利兹联队	GK	1
Michael Gray	米歇尔·格雷	桑德兰	DF	2
Stephen Pearson	史蒂芬·佩尔森	马瑟威尔队	MF	11

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Bobby Petta	博比·佩塔	富勒姆队	MF	15
Steve Guppy	史蒂文·古皮	莱切斯特城	MF	30
Magnus Hedman	马努斯·赫德曼	安科纳	GK	21
Stephen Crainey	史蒂芬·克雷尼	南安普顿	DF	40

格拉斯哥流浪者 Rangers FC

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Gavin Rae	加维·雷依	邓迪联队	FW	11
Frank de Boer	弗兰克·德波尔	加拉塔萨雷	DF	5

转出: 无

马德里竞技 Club Atletico de Madrid

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Ruben Olivera	鲁本·奥利维拉	尤文图斯	FW	11
Sergio Aragoneses	塞尔吉奥·阿拉贡内斯	Getafe CF	GK	1

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Javi Moreno	莫雷诺	博尔顿	FW	11
Diego Rivas	迭戈·里瓦斯	Getafe CF	MF	25
Jose Maria Movilla	何塞·马里·莫维拉	皇家萨拉戈萨	MF	7
Sergio Sanchez	塞尔吉奥·桑切斯	Getafe CF	GK	1

皇家贝蒂斯 Real Betis Balompie

转入: 无

转出: 无

塞尔塔维戈 RC Celta de Vigo

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Sasa Ilic	萨沙·伊利奇	贝尔格莱德游击	MF	25
Mauricio Pinilla	皮尼拉	切沃	FW	18

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Catanha	卡坦哈	FC Krylya Sovietov Samara	FW	24

拉科鲁尼亚 RC Deportivo La Coruna

转入: 无

转出: 无

巴塞罗那 FC Barcelona

转入

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Davids	戴维斯	尤文图斯	MF	3

转出: 无

皇家马德里 Real Madrid CF

转入: 无

转出: 无

皇家社会 Real Sociedad

转入: 无

转出

英文名	中文名	来自（转至)的球队名	位置	号码
Mikel Alonso	迈克尔·阿隆索	鲁昊西亚	MF	16
Zuhaitz Gurrutxaga	古鲁查加	Algeciras CF	DF	5

www.plumbook.cn

主持人：胜负师

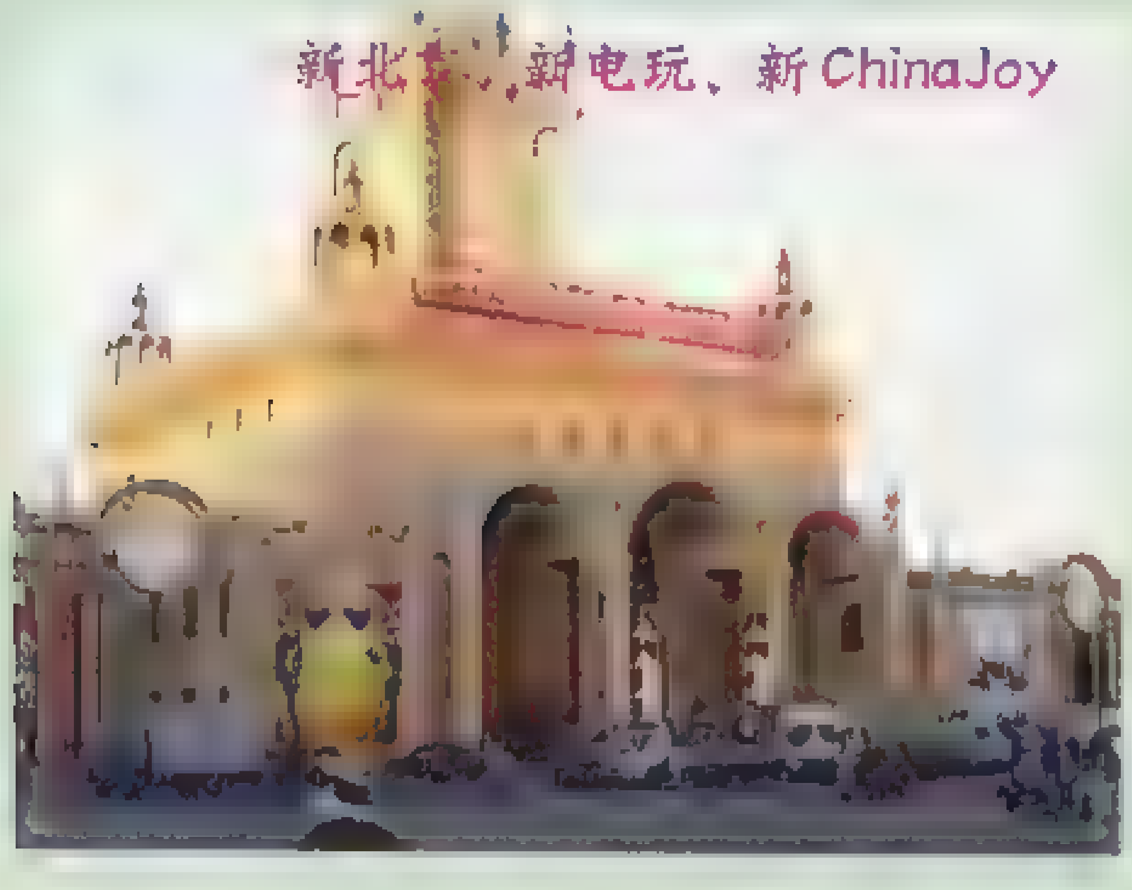
自由谈

胜负师：当各位读者拿到本期杂志的时候，应该就快是4月份了。4月1日，不知又有多少奇怪的消息会放出。为了避免玩家信以为真，就算是在这个特殊的节日，UCG也不喜好搞“愚人新闻”。不过自由谈上倒是可以破破例，这篇《2008年十大新闻回顾》便是如此。作者RAIN一改过去的严肃风格，真正天马行空地恶搞了一回。尽管这只是一篇博君一笑的搞笑文，但我们还是可以看到一些希望、一丝担忧、一点讽刺。既然是为愚人节而作，诸位就不必深究了。

文：RAIN

令人兴奋、震惊、感叹、期待的2008年总算成为过去，游戏产业发展至今的三十多年时间里，2008年无疑是最值得大书特书的一年。如果不是亲身经历了这些剧变，恐怕所有人都会认为以下的十大新闻只不过是个愚人节的笑话。如果你是一名忠实的UCG老读者，那么你一定会觉得这些内容似曾相识。不错！五年前，也就是在UCG第101期上，笔者的一篇《2008新闻回顾》与本篇内容几乎一模一样。恐怕谁也预料不到，笔者当时的大胆预测如今一项一项地变成了现实。预测的准确度之高古往今来从未有之，让笔者都对自己的大胆猜想表示十二万分的敬意！如今，第101期的UCG已经被封为二十一世纪的十大奇书之首，在日本的中古市场上被炒到每本十亿日元的天价。如果你为当时没有购买那期杂志而后悔不已，那么，不要伤心，编辑部里现在还有少量存货，赶紧跑到邮局邮购去吧……

1月16日～1月18日 ChinaJoy 2008召开



自从2004年的第一届展会召开以来，ChinaJoy在国际间的影响力越来越大，到这次的第五届ChinaJoy时，原先计划的赶超E3、TGS的宏伟目标终于得以初步实现。这次由《游戏机实用技术》杂志社协办的ChinaJoy大展共吸引了30万人参加，三天的展出时间里，北京国展中心都是人满为患，甚至在馆外的天桥上也站满了用望远镜观看场内露天展台表演的人。此次参加展会的厂商总数达500多家，所有国际巨头全部参展。本次展会的主题“新北京、新电玩、新ChinaJoy”展示了中国游戏产业焕然一新、生机勃发的风采，以及国家对于游戏产业的重视。

在传统PC网络游戏一片萧条的情况下，电子游戏产业的兴起给众多的国内游戏厂商注入了一剂强心针。而本次ChinaJoy的重点也从以往的网络游戏转移到了电子游戏。索尼、微软和任天堂都在展会上摆出了庞大的展位，PS3、Xbox2、仙游机三大平台上的出展游戏达到了800多款。可惜的是，传言已久的“国内第一款自主研发游戏机”并未在展会上公布，据说是因为某些特殊原因，将会在情人节那一天正式公布主机规格。

本次ChinaJoy上，各国际知名游戏厂商都相继公布了专门为中国玩家打造的游戏大作。PS3平台上最受关注的作品就是SQUARE ENIX的《最终幻想14－2 中国版＋无尽的任务》和《勇者斗恶龙X 天庭、地府、海龙王和被祝福的格格》；另外KONAMI的《幻想红楼梦Ⅱ》、CAPCOM的《生化危机6 逃离熊猫市》和《鬼武者5 少林寺之变》、TECMO的《零～聊斋》、KOEI的《真·春秋无双》等都是在该展会上首次公布。其中《DQ X》作为首个在中国首发的《DQ》游戏更是用尽花招，邀请了ZW、LXR等大牌明星担当声优；微软的Xbox2同样不甘示弱，TECMO的《醉生梦死沙滩排球》是整个会场上人气最旺的展区之一，而由UCG授权制作的FPS游戏《Game Halo2》更是号称将Xbox2的机能发挥到了极限；与往常一样，任天堂依然没有在中国推广其NGC2，本次任天堂在ChinaJoy展的重点依然是NGC的简化版“仙游机”，虽然游戏画面远远不及竞争对手，但是任天堂的低价位、高趣味性游戏战略依然具有很强的竞争力，不少家长表示，他们只容许自己的孩子玩《仙游阳光马力欧》之类寓教于乐的游戏。

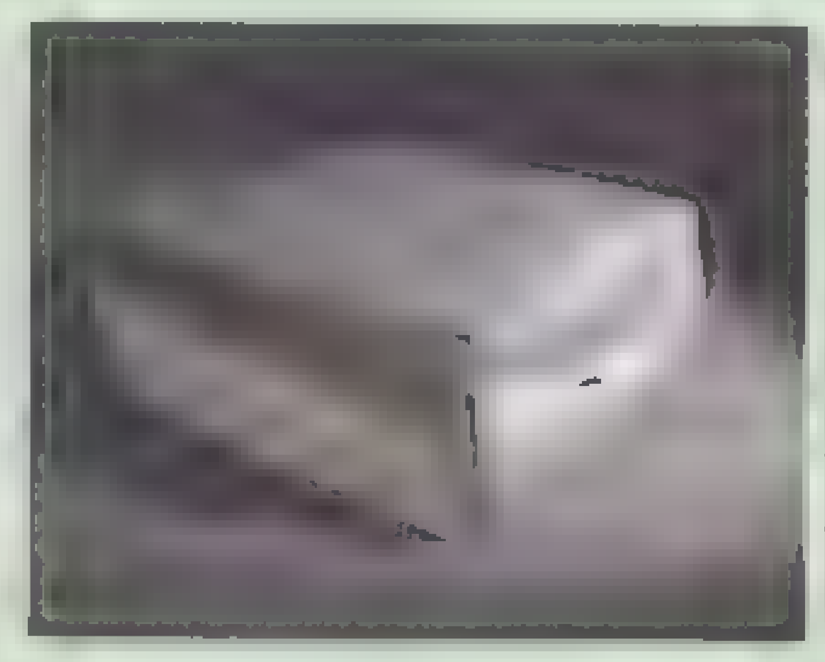
2月14日 国内自主研发的游戏机Playboy问世

长期的猜测终于得到证实！2008年情人节，国内自主研发电子游戏机“Playboy”终于公布了。与上个世纪的“小×王”、“×博士”之类兼容机不同，这款“Playboy”是真正的、由国内厂商制定硬件规格的游戏机。推出这款主机的便是国内IT业泰斗LX公司，为了能从利润率越来越低的PC制造业转型，公司斥资50亿元作为主机研发费用，联合IBM、NVIDIA等国际巨头共同打造Playboy的主处理器“蜂窝”。这颗蜂窝处理器凝结了LX的宏伟梦想，他们希望以这颗处理器为核心，推出一大批的相关产品，使蜂窝成为家庭娱乐网络的核心。

据表示，之所以将新主机命名为Playboy，并且在情人节公布，是因为这款产品将会定位于年轻人市场，表现了一种时尚化的生活方式。另外还有一个来源便是“Playstation＋Gameboy”的缩写，LX希望这款主机能够走向世界，与PS和GB一样成为世界上最流行的游戏机。为此他们还向Playboy公司支付了高昂的品牌授权费。

从硬件规格来看，PB的性能具备了很强的国际竞争力。首先是采用50纳米级工艺制作的蜂窝处理器，运行频率达4GHz。在开启特效的情况下，PB的多边形处理能力达到5亿个，浮点运算能力为1.2万亿每秒。并且支持曲面技术。整体表现力大大超越了PS3。虽然作为新一代游戏机，这样的性能不算太惊人，不过在1980元人民币的低价位前提下，这款国产主机可说是相当诱人的。

作为一款游戏机，成功与否主要是看支持的软件数量，这一点第一次进军游戏机市场的LX也早有准备，并且采用了业内流行的权利金制度。而且在权利金待遇上也十分优惠，仅为竞争对手的一半左右。目前国内多数游戏厂商都宣布加入PB阵营，并且发布了各自的看家大作。光荣公司一向精于制作历史题材的游戏，这次他们准备在PB上推出《史记无双》以司马迁原著为蓝本，游戏类型为ACT，强调一骑当千



的爽快感觉，并且让玩家感受历史变迁的沧桑。ZG的“《最初幻想》系列”如今已经成长为真正的“中国的FF”，PB能够拉拢到这个游戏系列也为其日后的发展打下了坚实的基础。手头拥有大批动漫版权的亿代公司准备将旗下所有品牌移植到PB上，《哪吒闹海》、《大闹天宫》、《黑猫警长》、《大头儿子与小头爸爸》、《蓝皮鼠与大脸猫》等都将推出PB版游戏，这些游戏的推出将使PB的吸引力拓展到儿童市场。

Playboy已经于今年情人节上市，首发当日就卖出了50万台，发售当日各游戏零售店排起了长队，不少玩家甚至提前一天就在店门口守候。发售当天更是引起了全国范围的逃课旷工现象。目前有关部门正考虑出台一项有关游戏发售日安排的草案。

2月19日 《最终斗恶龙》发售

2月19日，春季大作狂潮中最光辉灿烂的超级大作《最终斗恶龙》终于发售了！游戏发售当天，全日本所有游戏店门前均出现了长长人龙，据说这些排队的玩家如果手牵手的话，将可以从日本的最北部一直排到最南部。自从2003年4月正式合并以来，人们就一直期待SQUARE ENIX推出《最终幻想》与《勇者斗恶龙》的游戏，可惜SE方面由于各种原因一直都未能满足玩家愿望。一直到2007年的E3大展上，传说中的“FF+DQ”究极梦幻大作《Final Dragon Quest Fantasy》终于公布了，SQUARE ENIX还宣布该作将会在市场增长最快的中国市场推出。为了发挥两款游戏的品牌优势，这款游戏的中文版名字就被定为《最终斗恶龙》。

为了让《FDQF》成为游戏历史上最畅销的品牌，SQUARE ENIX不惜血本，为该作投下了200亿日元的史上最高开发费用，制作组阵容达到空前豪华的600人！由坂口博信、崛井雄二、松野泰己组成的三人小组主持游戏开发，人物设定由鸟山明和天野喜孝共同负责，音乐制作为杉山孝一和植松伸夫合作完成。《FDQF》的开发从2005年就已经开始，

本栏目中的文章仅代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

在3年的时间内，SQUARE ENIX顶住了巨大的成本压力，将这款游戏打造成每个细节都几乎达到完美程度的顶尖大作。全球各地几乎所有游戏媒体都对《FDQF》极尽溢美之词，而在游戏发售之前3个月，SQUARE ENIX就投入了2000万美元的宣传费用，在全球各大电视台滚动播出《FDQF》绝世华丽的广告片。该作的PS3、Xbox2、NGC2三大版本在全球首发当日即创造了500万套的销量奇迹，目前累计销量已经突破3500万套，成为史上单款销量最高的游戏。此外，由于该作中文版采用全程中文语音，并且由国内一线著名演员配音，甚至还邀请张艺谋拍摄了广告片，因此赢得了极高的人气，在国内销量高达200万套。

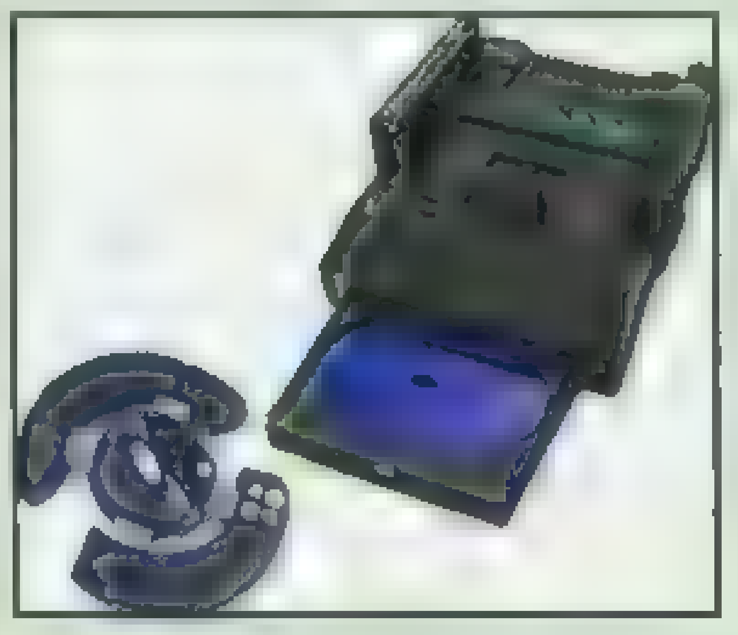
《FDQF》采用独特的油画渲染技术，画面风格在保持相片般真实感觉的同时，又流露出一种油画般华丽、梦幻的感觉。故事情节方面为《FF Ⅶ》和《DQ Ⅶ》的融合，讲述四面环海的小岛上，一个叫做克劳德的渔夫因为发现了一块石板而展开了宏大的冒险之旅。后来克劳德当上了雇佣兵，并且爱上了公主艾丽丝。谁知恶龙萨菲罗斯却化为人形夺走了公主。为了拯救自己的爱人，克劳德决定与萨菲罗斯决一死战。游戏故事情节曲折离奇，尤其是最后艾丽丝被杀，克劳德亲手将其放入水中的场面让不少玩家痛哭流涕。

4月1日

索尼、微软、任天堂合作

2008年4月1日，《日本经济新闻》在头版头条用醒目的大字标出："索尼、微软、任天堂合并游戏部门！"的震撼新闻，在业内掀起了前所未有的轩然大波。由于是在愚人节，多数业内人士最初都以为这只不过是《日经》一次少有的愚人节笑话。让人万万意想不到的是，当日下午3点，索尼、微软、任天堂三家公司的CEO共同出席了在东京举办的记者招待会，正式向茫然不知所措的人们道出了2008年的头号新闻：索尼、微软、任天堂将合力开发新主机PNX！

比尔·盖茨、出井伸之乃至早已不过问任天堂事务的山内溥都出席了本次记者招待会。盖茨颇有感慨地说，虽然微软在市场上从未有过败绩，电子游戏市场却让他这个全球首富也无可奈何；出井伸之承认，虽然"变革60"计划将游戏机业务视为重要一环，不容许有任何闪失，然而在两大强敌环伺之下，SCE目前的状况确实是举步维艰，为了不造成更大的损失终于决定与竞争对手合作；一向心直口快的山内爷爷这次同样语出惊人："虽然我认为那些做窗户的和卖电器的要想明白游戏的真谛还早了一百年，不过在竞争日益激烈的情况下，只有合作才能让任天堂的游戏继续得到更多人的喜爱。"



这次的合作计划永远地结束了电子游戏市场三国鼎立的局面，游戏机市场的战国时代终于成为过去。游戏发行商可以将更多精力用于游戏本身，而玩家也再也不必为购买哪一台主机而烦恼了。为了构筑一个更加丰富多彩、更具盈利前景的游戏产业，索尼、微软、任天堂决定将旗下游戏部门合并，建立一家新游戏公司MSN（Microsoft+Sony+Nintendo），并且公布了他们的统一制式新规格游戏机"PNX"，即"PS+NGC+Xbox"。为了纪念其重大意义，PNX的主机外观采用了最为经典的FC设计造型，同时为了让玩家能有更好的操作手感，该主机还配有一个无线圆形手柄。PNX将突破以往所有的硬件规格概念，没有多边形概念、没有贴图概念、没有光源概念，主机本身将直接生成完全实拍级画面，游戏制作过程将与电影无异，主要通过全角度环拍+电脑模糊智能技术生成真人在电脑中的全身模型。由于制作过程与电影非常相似，目前MSN正在与几大影业公司谈判，准备将游戏产业与电影业融合，今后所有的视频娱乐产品都将同时推出游戏与电影两个版本，而PNX也将成为人们起居室中的惟一娱乐终端。

5月20日

PDS便携游戏机公布

5月20日的E3大展上，万众期待的PNX主机并未参展，意外的人们却迎来了另外一个惊喜——PDS便携游戏机！PDS的开发事实上在索尼、微软、任天堂策划合并游戏部门之前就已经开始了。当时索尼与任天堂在家用机市场上依然在激烈竞争，而掌机市场上也呈现两败俱伤的情况。NDS与PSP互打价格战，造成了两家公司严重的财务负担，以往利润丰厚的掌机市场因为竞争者的加入而降至零利润的尴尬境地。于是在2007年初，久多良木健开始试探性地找到岩田聪，拐弯抹角地提出在掌机市场上合作的计划。两人一拍即合，决定秘密合作开发一款新掌机，并且将这款掌机命名为Portable Dual Station。

为了纪念GB之父横井军平，索尼与任天堂决定采用横井军平在任天堂的最后一个设计概念——Virtual Boy。早期的VB因为技术条件不成熟，虽然设计概念超前，却造成了最终的惨败，为任天堂和横井军平都留下了深深的遗憾。这次的PDS将再次采用VB立体成像的设计概念，利用目前已经相当成熟的立体成像技术，为玩家营造一个亦真亦幻的游戏环境。PDS的所谓Dual是指在头戴式眼镜内部有两个镜片，向正前方的屏幕投射两个角度稍微不同的同一图像，从而形成立体成像效果。

PDS的硬件规格也十分突出。针对之前UMD碟和PSP主机抗震性能较差读取较慢的弱点，索尼、任天堂联合NTT合作研发了新一代存储媒体CMC（Cosmic Media Card宇宙媒体卡），这种薄膜卡采用NTT的第二代info－MiCA技术，以合成树脂作为卡片存储本体，一张邮票大小的CMC卡容量可达4GB，此外该卡片还有读取设备小、抗震性能强、制造成本低等优点，由于无须光驱且采用省电设计，PDS的耗电量也得以降低，两颗5号碱性电池可以使用10小时。PDS的图形处理能力也大大超越了PSP，每秒1亿个多边形、5000万个浮点运算能力使其表现力接近PS3，在真正的3D立体图像衬托下，PDS能够营造出极其逼真的模拟空间，让人有观看立体电影的感觉。另外，PDS还将对应与PNX的互动功能，玩家可以将PDS立体眼镜作为PNX的成像设备，感受真正的虚拟世界。而PNX与PDS间还可进行通讯交换。

PDS作为索尼与任天堂合作的产物，软件阵容自然空前的强大。SCE目前已经开始与任天堂合作开发《杰克与马里奥》、《井上多罗大战口袋妖怪》、《星际狡狐大冒险》、《捉大金刚猴！》等大作。

6月1日

《游戏机实用技术》宣布开发PS3游戏

1998年6月，一本新生的游戏期刊——《游戏机实用技术》诞生了！一路发展至今，UCG从当初的双月刊变为如今的周刊，已经成为国内游戏玩家们不可或缺的游戏读物，并且跨越国界，推出了英语和日语版本，周发行量突破100万册！成为全球发行量最大的游戏周刊。由于UCG的品牌已经为全球广大玩家所熟识，杂志社为了扩展影响力，成为真正的游戏产业支柱，终于决定成立自己的游戏制作室，自行开发和发行电子游戏！

2008年6月1日，在儿童节的喜庆日子里，UCG杂志社宣布为了庆祝创刊十周年，将会推出一款极具纪念意义的跨平台动作冒险游戏《油细鸡大冒险》。这款游戏除了拥有重大的纪念意义外，也意味着UCG开始正式进军游戏软件业。UCG方面为此成立了一个由50人精英团队组成的游戏制作室，而首款游戏的费用预算就高达8000万元人民币。此外，UCG方面还将会委托日美两大游戏媒体发行本作的日语和英语两个版本，以高姿态杀入国际市场。这款《油细鸡大冒险》可谓众星云集，为全球游戏玩家所熟知的UCG十几位老编将倾情投入游戏制作，游戏配音、动作捕捉、洗衣做饭、端茶倒水、打扫厕所……游戏制作内外的工作全部一手包办，让人不得不对他们的敬业精神而肃然起敬！

目前各大媒体对于UCG的这款游戏都是一知半解，不过与UCG有神秘联系的笔者却有一些独家猛料放送。这次透露消息的是UCG里某位爱吃棒棒糖的家伙，笔者用了两个棒棒糖才好不容易骗他说出了以下的游戏简介：《油细鸡大冒险》将会推出两个版本，亚洲版采用超Q版风格，面向较低年龄层的玩家；而美版则会采用正常人物比例与Q版相结合的方式。登场人物方面，本作将会采用全新原创女性主角——陆行鸡"油细"，为了拯救世界而踏上了寻找传说中的救世圣典——《UCG五周年纪念特辑》。在小猫猫太的带领下，油细来到了繁华的卡伦王国，这里的人们都在为球星GOUKI、影星沙迦、歌星D·S等明星而着迷，而油细却对卡伦王子一见钟情，并且与大刀武痴阿修罗一道帮助卡伦王子逃脱了忍者多边形和剑客星夜、沙罗等人的刺杀。后来在密探LIKY和占卜师泰坦的帮助下，他们终于知道原来一切都是幻魔SOUL的诡计，经过胜负师的判决，油细以微弱优势胜出，想不到，在这背后还隐藏着更大的阴谋……异次元空间中的邪魔天使已经得到了《UCG五周年纪念特辑》，

世界即将陷入混沌之中……

8月8日~8月24日
电子竞技大赛成为奥运会热点

2008年对于中国绝对是个意义重大的一年，北京奥运会的举办将全世界的目光都聚焦到这个文明古国。8月8日，北京奥运会终于拉开帷幕，来自全球各地的运动健将齐集一堂。组委会方面希望本次奥运会能够成为百多年来最为盛大、最具观赏性的一次盛事，除了传统的体力运动项目外，本次奥运会还有一个重要看点便是新加入的电子竞技项目。

游戏产业近几年来的飞速发展有目共睹，目前这一产业已经成为娱乐产业中最重要的支流。随着游戏产业的兴盛，电子竞技活动开始逐年升温，发展至今终于成为全球性的大众活动，电子竞技高手与足球明星一样倍受尊敬。与几年前的电子竞技活动不同，如今此类竞技大赛的重点已经不是《CS》、《魔兽》之类电脑游戏，而逐渐转型为以《铁拳》、《实况足球》、《GT赛车》之类电子游戏为主。由于此类比赛刺激性与观赏性非常之强，目前爱好电子竞技的观众人数已经达到10亿人，每年都有数不清的电子竞技大赛在全球各地举办。而中央电视台更是专门开辟了电子竞技频道，将以往的"电子竞技世界"改版为独立频道CCTV 15。

这次电子竞技首次成为奥运会项目当然吸引了10亿多双眼睛的关注，组委会为了让人们更好地感受电子竞技的紧张气氛专门建设了一座庞大的"电子竞技体育馆"，馆内设有20个面积为100平方米的屏幕，让在场观众清楚地观看比赛情况。此次奥运会电子竞技大赛共分为多项赛事，格斗组比赛节目有《铁拳6》、《VR战士6》、《拳皇2008》和《至尊少年街霸》，赛车组主要为《GT赛车6》，球类组有《WE9》、《FIFA 2008》、《NBA 2008》。

本次比赛中国队表现非常出色，夺得6枚金牌。UCG两大高手胜负师和GOUKI分获《至尊少年街霸》和《WE9》的金牌。为了表彰两人对世界电子竞技活动的卓越贡献，奥委会决定分别为两人颁发100万美元奖金，国际电子竞技协会秘书长亲自为两人颁发了金牌，胜负师激动地拿起棒棒糖状的金牌舔了又舔……

9月11日
游戏产业软硬件商战争爆发

正当人们为索尼、微软、任天堂三方合作带来的太平盛世而欢欣鼓舞的同时，一场旷日持久的战争拉开了帷幕。9月11日，EA、Ubi、Activision、Atari、KONAMI、SQUARE ENIX、CAPCOM、NAMCO八大游戏厂商向联邦贸易委员会提出公诉，状告索尼、微软、任天堂成立的MSN触犯反垄断法，提出废除陈腐的权利金制度。这一事件标志着游戏软件商与硬件商之间长期战争的开始，史称"9·11事变"。

事实上从4月1日三大硬件商宣布合并游戏部门成立MSN之后，软件商与硬件商之间长期积累的矛盾就开始日益表面化，两大阵营间的战争一直都处于一触即发的状态。MSN的成立、PNX主机的发布，意味着硬件规格的统一和MSN对市场的垄断。由于广大第三方软件开发商已经没有其余平台可供选择，因此就只能任由硬件商摆布。7月，MSN提出将PNX的权利金提升一倍，并且制定了苛刻的软件审核体系和游戏版权共同持有的无理要求，终于导致各大软件商群情激愤。在全球软件大鳄EA的带领下，业内八家重要软件商决定组成临时反MSN联盟，试图以法律形式推翻长期以来业内默认的权利金制度，创造游戏产业的新商业模式。

MSN成立后的业界状态与当年任天堂独霸市场时颇有几分相似之处，硬件商垄断市场后必然要将其利益最大化，而相形式微的软件商就只能任人宰割。与当初状况不同的是，在MSN强大势力震慑下，如今市面上已经没有任何像样的对手，而软件商的实力也已是今非昔比，因此如今软硬件商之间的冲突影响力之广、程度之深是前所未有的。

MSN与八大软件商的诉讼案一直持续了3个月，最后由于双方都在消耗战中损失惨重，不得不达成临时协议。规定权利金提升至1.3倍，并由政府部门成立调查小组，长期监督权利金及业内各项规定的执行状况。这次事件虽然就此告一段落，软硬件商之间的战争却才刚刚开始。据说八大软件商对于判决结果并不满意，目前正在筹划联合推出自己的新规格主机，或许多极格局永远都是游戏产业的真理吧……

11月1日
生物芯片技术取得重大突破

先不要着急，这则新闻可完全没有任何跑题的嫌疑，这里要说的也不是什么科普知识。基于计算机微处理器芯片技术对于游戏产业不可或缺的重要性，这项生物处理器芯片技术的突破进展绝对有理由进入"2008十大新闻"之列。原先仅在医学等研究领域小规模应用的生物芯片技术在2008年11月1日终于宣布取得重大进展，由多国科研组织合作研发的生物芯片终于有望投入大规模商业应用。这次的研究成果，简单来说，就是将生物DNA组织结合到半导体芯片中，使用生物结构作为信息处理核心。用更加通俗的说法就是用这种生物芯片作为处理器的电脑在信息处理方式上更加接近真正的动物，而其智能水平有望超过人脑！

目前Intel、AMD、IBM、东芝等厂商已经纷纷宣布将会根据生物芯片技术制造各种智能电脑芯片，首批商业化量产产品将于2010年夏季上市。在这种生物微处理器上市之后，真正的电脑智能化时代也将随之到来。MSN同样注意到这一革命性新技术，并自宣称会利用这一技术开发最新的互动娱乐产品。有消息称，目前微软、索尼、任天堂都派出了各自的研究团队，根据生物智能芯片的特征研发相应的互动娱乐产品。MSN还准备开发生物智能芯片的脑波分析功能，利用相同频率的电波直接反馈到大脑中枢神经，让人脑产生真正身临其境的感觉。由于之前PNX的性能规格已经确定，这款产品将不会是PNX，而是一款独特的"异质产品"，将会是MSN的"第三根支柱"（前两根为PNX和PDS）。

除了企业界的大轰动之外，各国政府也相继开始将智能电脑技术作为头等科研项目，目前几大主要国家准备合力研究超级智能计算机作为互联网网络管理终端，而这台超级智能计算机实际上就成为了人类的领袖。当然，也有不少批评家对此表示担忧。毕竟，拥有高于人类智商的电脑是令人恐惧的，谁也无法担保他们是否会将人类取而代之。因此，有关"禁止智能电脑研究"、"采用阿西莫夫机器人三定律"的呼声开始不绝于耳。

12月25日 "The Matrix"
超级虚拟社会搭建计划启动

圣诞节当日，联合国发表了一份将可能永远改变人类历史的宏伟计划——"The Matrix"。如今回想起来，2008年真的就像科幻电影一样，发生了太多具有重大意义的大事。在这其中，"The Matrix"计划又是最具科幻色彩的一个。这项计划简单来说就是要搭建一个真正的网上虚拟社会，当然，这个概念早在十几年前就已经提出，不过当时所谓的"虚拟社会"与这个"Matrix"绝对是两码事。

"The Matrix"所根据的基础就是数十天前取得重大突破的生物智能电脑技术。由于当今社会人们的生活居住环境越来越差，要改变地球上拥挤不堪的生活环境，提高人们生活水平，除了移民外星球外，还有一个简便的办法就是建造一个可以满足人们所有欲望的虚拟世界。"The Matrix"就是这样一个虚拟世界。这个世界的建造原理就是将人类历史上积累的所有信息储存到超级智能计算机终端中，通过遍布全球的智能计算机的协力运算，分析整个世界在人脑中的反映方式，以此创造出能够让人感觉完全真实可信的虚拟世界。用户只要接上脑波收发器，就可以拥有十分真实的五感。有智能电脑的帮助，创造这样一个世界无需从最基础的构成元素做起，只需要向电脑输入一些描述性语言、图像或者声音，智能电脑就可以自动生成你想要的东西。例如当你只要看见某人的照片，就可以勾勒出他的立体形象，拥有与人类同等智能水平的电脑当然也可以做到。不过要让这个世界更加细节丰满，就要有更加细致的描述，这个过程非常繁琐，工程量也十分庞大。因此这项计划便以政府出资策划、各大软件商承包建设各个具体区域的方式进行。

由于建设"The Matrix"需要丰富的虚拟互动世界制作经验，各大游戏制造商显然就是最好的选择。目前全球各大游戏软件开发和发行商都在积极报名加入"The Matrix"搭建计划，为了让"The Matrix"丰富多彩，同时反映制造者的特点，各游戏厂商将会把各自的负责区域建设成其代表作的模样。一向走在时代前列的SQUARE ENIX目前已经在计划建设"FF世界"和"DQ世界"；CAPCOM准备建设"BH世界"；KONAMI也有建设"SH世界"的计划；不过恐怖世界、暴力世界和色情世界的建设计划受到了联合国的严令禁止。最有趣的当数Atari。他们准备在"The Matrix"中建设一个"The Matrix"——也就是几年前那部风靡一时的科幻电影。这种在虚拟世界中建设虚拟世界的想法非常新鲜，也引来了一些跟风者，Atlus就准备建设一个"女神转生世界"，同样以电脑虚拟空间为主题。

文：SQUALL-LH

黄金之旋风

——《乔乔冒险奇遇V》角色简介

《乔乔冒险奇遇》（以下简称为《JOJO》）是日本漫画大师荒木飞吕彦的代表作，其玄妙诡异的画风、天马行空的想象力和战斗时千钧一发到令人窒息的连锁策略是最精彩的亮点，而从第三部开始加入的“替身（精神力量的实质化产物）”设定则堪称全作的灵魂，各具魅力的“替身使者”们从此一手支撑起了宏伟的《JOJO》世界。

作为一部连载近20年的经典漫画作品，JOJO的游戏一直层出不穷，最近的一作则是曾在PS2上发售的《黄金之旋风》，该游戏以JOJO第五部的剧情为主线，故事舞台是现代的意大利，身为黑帮成员的主角一行六人在执行首领下达的任务时被一步步牵扯进更大的阴谋之中……或许有些玩家对角色们的状况还不是很清楚，没关系，现在就让我们去一同检阅主角的队伍吧！

特别提示：荒木老师对过去的流行音乐似乎颇为怀旧，稍稍留意不难发现：所有角色的替身名称都是一些曾经声名显赫的名人名曲呢。

一、[illegible]

本体：祖罗·祖班纳

介绍：故事的主角，日本名为“夕华初流乃”，《乔乔冒险奇遇》第五部的主人公，同时也是第一、三部最终BOSS迪奥的儿子，虽然流着反角的血液却具有一颗如同黄金般赤诚的心。由于成长在黑社会猖獗的意大利，自小失去父亲，并受尽养父及周遭人等欺凌的他立志成为“黑帮之星”。因此，与黑帮组织干部布差拉迪的相遇也就成了他命运的转折点。

性格特征：冷静，执着，具有“JOJO系列”主角特有的“黄金精神”。

替身：黄金体验（Gold Experience）

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
C	A	C	D	E	A

能力：可以赋予无机物体以“生命”，使其变成小动物或植物。若对该物体攻击，则攻击的威力会反施在攻击者身上。如替身直接攻击人类，则会使其精神产生超前现象。

替身：黄金体验·镇魂歌

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
无	无	无	无	无	无

能力：替身被“箭”刺穿而激发的替身能力，会把对手的动作及意志力全部归为“零”。被这个能力打到的人，就连“死亡”的事实也会归于“零”，所以，将会无限次重复着“死”的经验。

词源出处：Prince于1995年发售的同名专辑《黄金体验》（《Gold Experiene》）。

二、[illegible]

本体：布差拉迪

介绍：出生在一个贫苦的渔村，为保护卷入毒品事件的父亲而犯下杀人罪，从此加入了黑社会。目前是组织里一个有着数名手下的干部，为人正直善良的他深受附近居民的爱戴，亦很为部下所信赖。为调查“泪眼鲁加”事件而找到了祖罗。

性格特征：极具洞悉力及领导力。

替身：黏性手指（Sticky Finger）

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
A	C	C	D	E	A

能力：被替身殴打的东西上会出现“拉链”，打开拉链的话，便可以创造出空间。若关闭拉链，可以将任何东西连接在一起。

词源出处：20世纪最佳摇滚唱片排行第十八位，由滚石乐队呕心沥血制作的大碟《Sticky Finger》。

三、性感手枪

本体：米斯达

介绍：本是一个整天浪迹街头的无业青年，在一次由于替身能力引起的意外中以枪杀罪被判处十年拘役，后经布差拉迪设法救出，组织赏识他“枪”的能力，故网罗他加入。

性格特征：乐天派，敏感，非常容易介意小事。（对“4”这个数字尤其忌讳。）

替身：性感手枪（Sex Pistols）

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
E	A	A	A	子弹射程	C

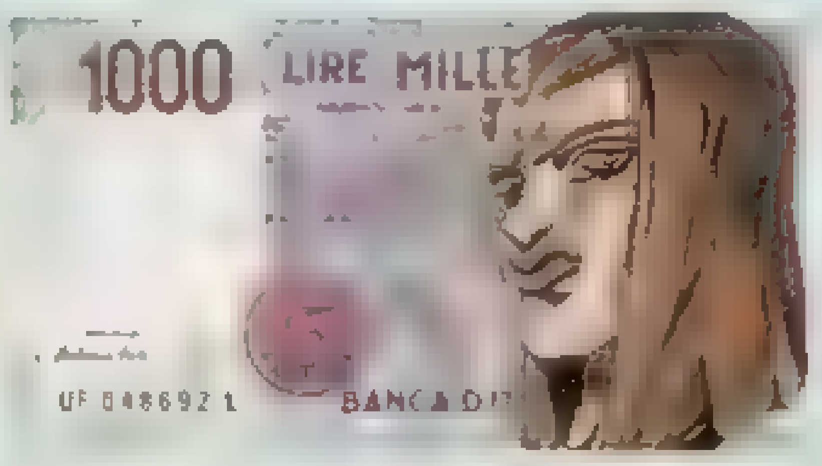
能力：住在左轮手枪中，可自行发射出去的六个子弹（名字分别叫做1号到7号，没有4号）。它们会独立思考，而且很任性，如果不给他们进餐，他们就会生气并拒绝工作。

词源出处：“性感手枪”是摇滚历史上最反叛的乐队，也是70年代英国青年对社会不满的缩影。与他们签约的唱片公司所发行的唱片不是被禁播就是被禁卖，但正是由于他们所代表着英国青年的受挫感、绝望感和堕落感，才使他们赢得了无数歌迷。

四、忧郁蓝调

本体：艾班乔

介绍：高中毕业后成为警官，对未来充满了美好的憧憬。然而意大利警界的腐朽黑暗、权钱交易、警匪勾结等现状使这个年轻人迷茫了，他的内心开始对自己产生了疑问。不久在一次追捕犯人途中艾班乔因受贿导致同事殉职，开始过起自甘堕落的生活，后加入黑社会帮派。



性格特征：常自我矛盾、不坦白，但极具正义感。

替身：忧郁蓝调（Moody Blues）

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
C	C	C	A	A	C

能力：可以象录像机那样，将人物过去的事情录下来，重新播放。播放中替身无法防御或攻击，无法自由控制，直至播放结束。

词源出处：Moody Blues是第一支将摇滚和古典音乐有机地融合在一起的乐队，《未来的日子一天天逝去》这首经典作品至今仍被人津津乐道。

五、紫色薄雾

本体：弗高

介绍：1985年生于那不勒斯豪门，IQ高达152。13岁就取得大学入学资格，但没有入读。曾经做出用重达4公斤的百科字典殴打某老师的暴行，之后不断堕落，直至成为布差拉迪的手下。

性格特征：我行我素，略具个人主义，个性鲜明。

替身：紫色薄雾（Purple Haze）

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
A	B	E	E	C	B

能力：利用双手六颗胶囊内的杀人菌进行攻击，病菌可经由呼吸吸入或是皮肤渗入体内迅速繁殖，肉体内的所有代谢功能都受到侵害，从体内开始腐烂，30秒之内，就可以让对手立刻发病死亡。本体无法控制病菌散布状况，替身本身亦无智慧，换言之则是要有弗高的控制才能发挥正常的能力。

词源出处：黑人摇滚乐史上的神话Jimi Hendrix是当之无愧的吉他之神，他可以在吉他上弹出风声、雨声、瀑布声、射击声、咆哮声、口吃声……吉他几乎成为了他身体的一部分。《紫色薄雾》是他的成名专辑。

六、空中狙击手

本体：纳兰卓

介绍：自幼母亲病死，被父亲抛弃。14岁的时候因遭人陷害而被关进少年感化院，异常恶劣的居住环境及饮食条件使他身患重病，肌肉溃烂几近至骨，就在他垂死街头的时候，弗高与布差拉迪救了他。后加入黑帮，自始至终视布差拉迪为偶像。

性格特征：脾气暴躁，略具暴力倾向。

替身：空中狙击手（Aero Smith）

破坏力	成长性	精密动作性	持久力	射程	速度
B	C	E	C	A	B

能力：一架携带高杀伤性武器的微型飞机，能探测到人或动物的呼吸并加以追踪。

词源出处：Aero Smith，来自波士顿地区的重金属乐队，他们不讲空话、不装腔作势。在80年代曾是美国首席地区乐队。

《游戏王》迎来完结篇？！

在最近一期的《周刊少年JUMP》上，高桥和希老师的人气大作《游戏王》以一种奇特风格的彩色扉页形式刊载。虽然没有明确的字样，但种种迹象表明，这部连载多年的神作在本期似乎画下了最后的篇章。虽然有点惋惜，但仔细想一想，这部作品的周边和游戏系列层出不穷，也差不多该收手了。

《十二国记》再度游戏化

KONAMI出品的《十二国记 赫赫之王道·红绿之羽化》稍稍调整了发售日期，暂定为6月17日。

本系列作品由日本著名小说《十二国记》改编而成，人物设定则与动画作品相同。《十二国记 赫赫之王道·红绿之羽化》是前作《十二国记 红莲之标·黄尘之路》的续篇，这两部作品分别为RPG和AVG。

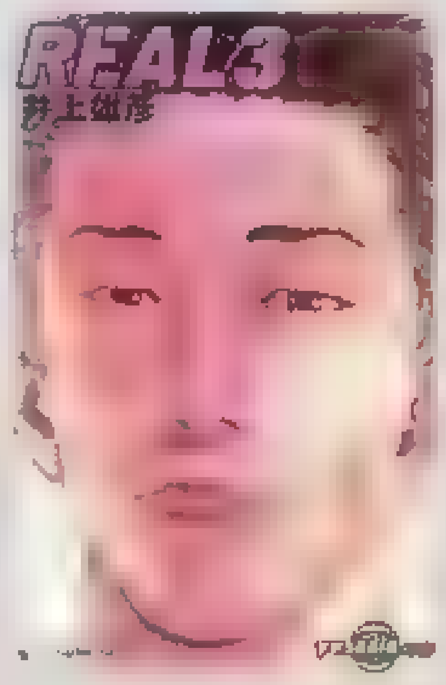
另据业内人士透露，游戏里将具有大量原创要素。

罗纳尔多旋风登陆漫画界

据海外报道，在全世界家喻户晓的“外星人”罗纳尔多已经成为巴西某著名漫画读物中的主角。

巴西著名漫画家毛里西奥·索萨是此部漫画的主笔，他的艺术创作生涯从1977年开始，曾经以贝利为原型给报纸和杂志创作漫画，受到广泛好评。最近，他以罗纳尔多的形象为蓝本创造出了漫画人物“罗纳尔迪尼奥”（意为“小罗纳尔多”，不是巴塞罗那的那个）。这个让所有“外星人”球迷为之疯狂的漫画故事目前正在巴西著名月刊漫画报上连载。

《REAL》人气如日中天



井上雄彦的人气大作《REAL》目前已经在《周刊少年JUMP》上开始复载，虽然由于《浪客行》的存在使其刊载时间很不固定，但井上老师作品的高素质以及FANS们的疯狂拥护使其单行本销量达到了惊人的数字——3卷合计突破400万！即使在漫画王国日本，这类狂热现象也是不多见的，相信这部另类篮球漫画的前途将不可限量。

《假面骑士》专刊即将面世

在中国，或许《恐龙特急克塞号》与《奥特曼》仅仅代表着旧日的怀念与现今的嘲讽，然而日本人对特摄剧的爱好却是永不消退的。石森章太郎先生在80年代凭借着一部《假面骑士》一举成名，这部作品当时在漫画界引起轰动，后来被改编成真人特摄剧，更获得了绝佳的收视率，直至20余年后的今天，FANS们的热情始终没有改变。发现这一潜在市场的讲谈社近期宣布出版全12期的《假面骑士》专刊，首期据说会披露许多珍藏照片，使得这本预定6月出版的专刊受到了广泛注目。

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

大家应该听说过达芬奇练习画鸡蛋的故事吧？这个故事说的道理就是“无论做什么，一定要打好基础”。拿我们“游风艺苑”来说，阿修罗收到的稿件中其实有一些创意还不错的稿子，本来想放上来的，但是仔细一看却发现人物的动作或者表情出现了走形的情况，这样可不行！建议画友们在临摹或者创新之前一定要先练好人体结构这项绘画基本功。我们的美编GG也是这样建议大家的哦！

还有一句话想对通过Email给我们投稿的读者说，来信中一定请注明你的真实姓名！如果有人给“阿修罗”汇款的话，我可找不到一张“阿修罗”的身份证去领汇款！平信投稿的画友们也要注意了！

▶ SPAWN！再生侠给人印象最深的果然还是他那夸张的斗篷啊！KAZUYA兄画的斗篷虽然也不错，不过还是电影版里面的比较震撼啊！（为什么Xbox的《SC II》里面的再生侠没有斗篷可以耍酷呢？）

南京·KAZUYA

▼ 单色稿，但是看[illegible]画中的人物是鬼眼之狂，眼神果然十分狂傲啊！说起来《鬼眼狂刀》GBA版的[illegible]也是满爽的！

深圳·NLSAN

▼ KAZUYA版尤娜&巴哈姆特！残留的线条为整幅画平添了几分粗犷，显得风味独特！阿修罗突然想起了天野喜孝给《FF X》作的插画来了！

南京·KAZUYA

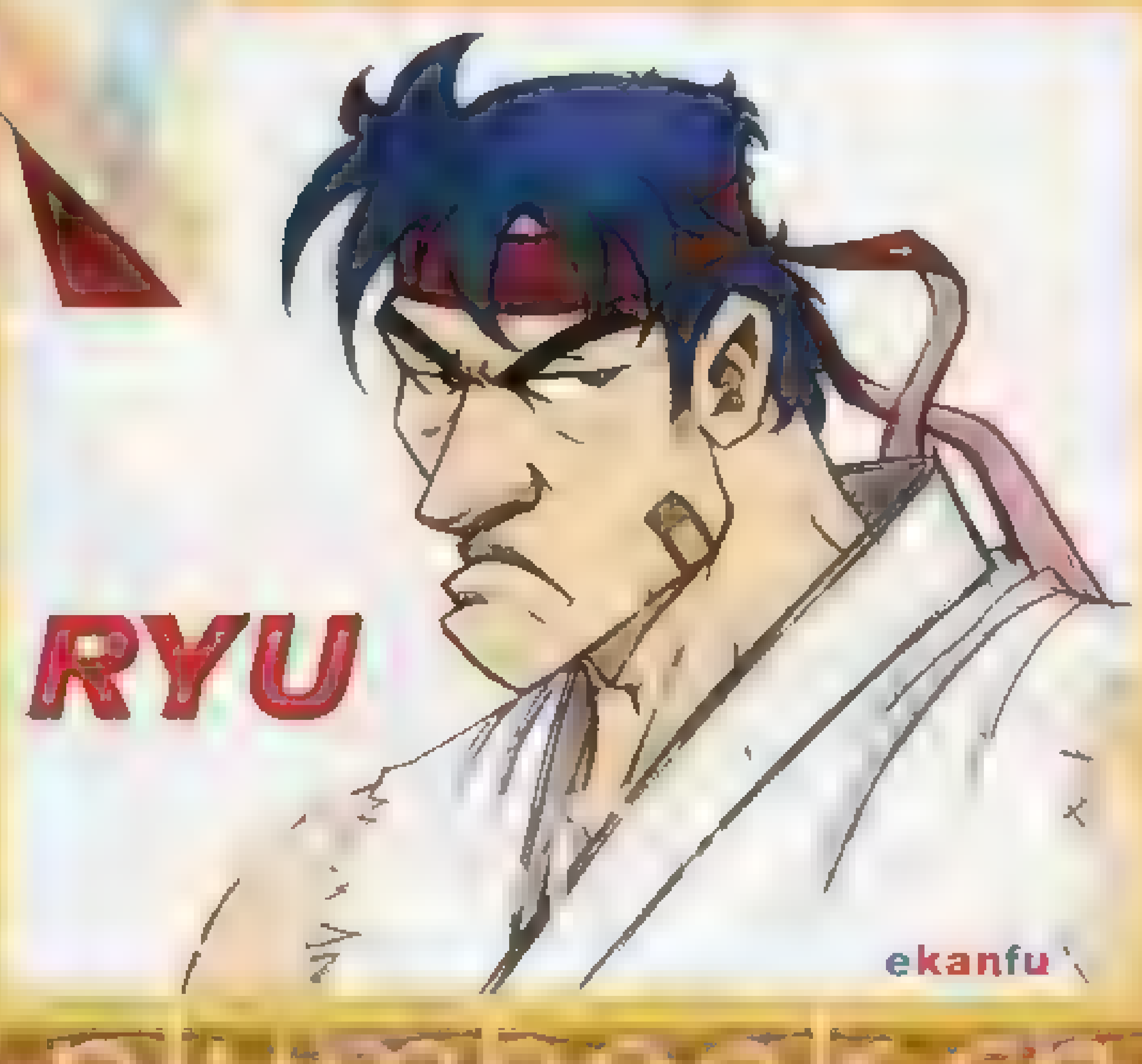
▼ 很出色的画，突然发现嘉米很丰满嘛！作者似乎是专业人士，所以人体结构把握得非常出色。可惜画稿的背景略显单调了，下次注意一点哦！

上海·傅毅康

▶ 神秘人可是我们的老朋友了！在“读编往来”和以前的“星之心画廊”中都曾经刊登过他的四格。简单、有趣，这[illegible]

鞍山·神秘人

西安·金辉



▶ 很另类的RYU，让人有一种美式漫画人物的感觉。传说中的2D格斗神作《街头霸王3.3》终于要移植到PS2上了，有多少格斗迷将为此欢呼啊！

www.plumbook.cn

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆3月15日，所有的《5周年纪念特辑》均已顺利发出，但现在还有很多读者打电话来预订。再次声明一下，《5周年纪念特辑》采用了个性印刷、限量发行的方式，其预定工作早已结束，全部《5周年纪念特辑》都已经名花有主。请大家不要再与编辑部联系订购。另外，附送的专用光盘为CD ROM，请在电脑上使用。

☆自从开展《FF XII》的剧情猜想征集以来，收到了不少稿件。来信基本上均是长篇大论，这使得纱迦的想法有所变化。目前所有来稿均已妥善地保管了起来，准备在游戏发售前来一个大特辑。现在离游戏发售还有一段时间，想必SQUARE ENIX还会放出更多资料。已投稿或未投稿的读者均可继续投稿。

☆有不少读者来信说自己写了很多信却从来都没有出现在"读编往来"上。纱迦先对一直支持我们的各位玩友表示深深的感谢。全部的读者来信，我们都是一字一句阅读过的，但因为版面关系我们还是不能全部刊出，只能选一些具有一定的代表性的来信或建议。但我们还是尽量满足读者的要求，比如一些问题我们会转给"问题小卖部"，因为版面问题而未及登出掌机玩友的信还会推荐给《掌机王》的"掌门人"……而个别问题，我们也会抽空尽量给大家回信的。最后请大家理解小编并继续支持"读编往来"哦！

《五周年纪念特辑》大曝光！

游戏谜语

1.恶魔城之旅（打一游戏名）
2.讨要水泥的家伙（打一游戏名）
3.究级防蚊工具（打一游戏名）
4.SOUL的小保姆（打一游戏名）
5.可以疯狂打机的日子（打一游戏名）
6."枪手"、"雷达"、"吸血鬼"（打一游戏名）
7.SOUL的那把刀（打一游戏名）
8.众妖集结之地（打UCG一栏目名）
以上谜语由北京牛智超玩友提供。

谨防梁上君子

*中科大 张楷：纱迦能不能把3月B的战国无双精美画册与VCD赠与我？不是我不小心，而是"无双"的魅力太大，画册与Gamehalo不见了——大概是被没钱买书的"无双迷"给"收藏"了。唉，我也得防备"石川五右卫门"啊！^_^*

目前已经有许多人来信反映了这个问题，但措辞幽默、不愠不火，字里行间带着些许调侃与无奈味道的张玩友给我留下的印象最为深刻。希望读者们购书前要仔细翻阅，注意赠品及光盘是否缺少，如果不慎遇到上述情况，一定要保持张玩友那样的乐观心态，心平气和地向卖方提出置疑，切忌意气用事。同时，强烈谴责那些为了蝇头小利而做出不齿勾当的小人！虽然你们拿去的只是一本手册、一张塑料片，但付出的代价却是自己那纯洁的灵魂！

究极赠品建议

海南 刘文浩：上期提到的Xbox限定机种KASUMI BLUE所赠送的160cm的小霞抱枕很不错，杂志社不妨考虑把它列入赠品中，销量一定会翻一倍！

如果定价不变的话，销量提升别说一倍，百倍都有可能。问题是该期过后您若是再想给我们小编来信，就得寄到难民收容所了。前不久刚刚传出消息，日本微软正在重新评估小霞抱枕的设计。由于这个赠品太过瞩目，使国外媒体对此产生了一些负面的遐想，一些网站甚至打出了"在日本陷入苦战的Xbox意图用抱枕来挽回败局"的标题，导致微软不得不重新考虑。说不定这次游戏延期就是与此有关哦！

本期编辑部流行游戏

塞尔达传说 四支剑+	4人	阿修罗、多边形、LIKY、猫太
怪物猎人	4人	阿修罗、胜负师、多边形、邪魔天使
WE7国际版	3人	GOUKI、沙罗、卡伦
忍者龙剑传	3人	胜负师、SOUL、D・S
真・三国无双3 帝国	2人	纱迦、沙罗

这次的冠军竟然有《怪物猎人》，实在有些让人意外。不过游戏的素质平心而论还是相当不错，玩起来也乐趣多多，特别是烤肉时的音乐更是让人忍俊不禁。因为Xbox在编辑部的普及量问题，大热门《忍者龙剑传》本期编辑部中只有3人试玩，比较难得的是这3人均已经将游戏通关。

特别奖应该颁给邪魔天使。在大作如云的2、3月间，只有他在完成攻略任务之余坚持玩着他自己的《宿命传说2》、《最终幻想X》、《最终幻想X国际版》和《指环王 国王归来》，令人肃然起敬。

邮购

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期、总第94～95期、总第98～99期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元；《游戏·人》第一辑，定价16元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑，定价16元；《Gamehalo DVD》Vol.1和Vol.3，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，一定还要留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ucg@ucg.com.cn。

还有两个月才到E3展，不过现在关于E3展的传闻已经漫天飞了。传说《铁拳5》的街机版和PS2版年内发售，《FF Ⅶ》要出NGC版，不过这都仅仅是传闻而已。倒是任天堂新掌机NDS比较令人关注，这个拥有两个屏幕的掌机会是什么样子呢？真想早点知道啊！（图为LIKY和SOUL自己DIY的NDS：NINTENDO DOUBLE SP）

读编妙语

建议“问题小卖部”扩招店员——譬如输赢师、对错师、成败师。

——沈阳 刘全祥

UCG=丝氨酸。

——郑州 任尧

从南非来的一名读者（签名潦草，疑为当地文字）公布了他那里有些离谱的主机价格：GB：450（已折合为RMB）；GBC：850；GBA：1400；GBA SP：1700；PS：1800；PS2：3200。

油细鸡，小心，禽流感逼近中！

——来自河北的赵一凡细心且善意地提醒我们。

2003年本人历经坎坷，享受了上、下岗的经历，曾为争取购买该杂志的经费与爱妻大打出手（-_-b），但是本人从未后悔。人生在世，总得有点爱好吧，我就是爱看UCG，怎么了，管它好坏，就是喜欢……

——烟台 邱小军

给Gamehalo提个意见，就是语音：只想听樊飞的声音，不要其他的！（真的都赶不上樊飞好听！他的声音听起来像在微笑。）

——四川 文婷

今天看到任天堂的下代掌机叫“DS”，不禁大吃一惊。再一想，还好这两个字母之间没有那个“·”，要不然的话，UCG的众小编就可以在任天堂的“DS”发售前尽情地将我们的D·S同学当成游戏机来玩了。

想像图：

D·S手持杠铃乱舞：你们谁敢过来玩玩看！先问过本大爷手中兵器再说！

众编：哦活活活活……，任天堂还真有创意，竟然在掌机上装有具备自动导向功能的摇杆，还是会走的掌机！

D·S：…………（口吐血沫晕倒）

江西 赖鸿

答案

1 心跳回忆；2 索尼克（索泥客）；3 火焰之纹章（蚊帐）；4 侍魂（侍为侍候，魂为SOUL），5 我的暑假；6 蚊，7 魂之利刃；8 邪魔院

北京 古梁庸：众位《游戏机实用技术》的小编们，大家辛苦了，我万分激动，竟无语凝噎，只剩两只宠物PS2和GBA狂吠不止，希望没有吓到猫太。与“油细鸡”相识的过程，充满了那么多的激动和喜悦，对一个刚刚从灰暗岁月走出的人来说，能够认识“油细鸡”实在是一种莫大的幸福。我是一位去年高考的失意者，16分的差距让我与本科无缘。本来在四年前，我就曾因为一场恶疾而元气大伤，再加上高考失败，女友离去，若不是为了照顾年幼的GBA，我真想了此残生。于是孤独的我在GBA的陪伴下重温了一次恐怖的高三。这一年里，我只玩了一款《恶魔城 白夜协奏曲》，借我这盘卡的同学将一本写有该游戏攻略的杂志一并奉给了我。当时我并没有关注着本游戏的大名，只是对那图文并茂的精美攻略印象颇深，因为在以往接触电脑游戏的经历中，我从没见过这种风格的攻略。终于，在新宠PS2的强大感召下，我在今年的高考中暴涨了一百多分，如愿步入高校大门，领养了一只可爱的PS2，所以游戏就像面对人生一样，IQ一般、EQ奇低也没关系，AQ的最大值才是最重要的。不过很快我就发现自己养宠的技术着实差得可以，眼看苦尽甘来，却无法领略PS2的真正风采，实在欲哭无泪。在这危机关头，老同学送来一摞沉甸甸的杂志，就是它呀！就这样从第86期开始，我拥有了自己的第三只宠物——“油细鸡”。这只宠物是召唤兽级别的，在它的帮助下，我在假期的两个月内就搞定了《FF X》、《FF X-2》、《鬼泣》、《鬼泣2》、《WE6FE》、《龙珠Z》、《鬼武者2》和GBA上的《晓月》……所以，你们又拥有了一位忠实的读者（主人）了！相信在大学生活中，这几只可爱的宠物将会带给我更多的快乐。

古梁庸玩友能在失意中振作起来，令人钦佩，拥有了GBA、PS2两个宝贝更是值得恭喜。也引用某部搞笑电视剧里的话送给各位失意中的玩友：“看成败，人生豪迈，大不了从头再来。”

广东 李文伟：我有一个建议，就是把游戏中一些名称的来由或作用解释一下，如“S/L大法”……又如，把我们从游戏中引用出来的语句也解释一下或列一些出来，以方便我们这些读者和认识到更多的游戏用语

好建议。S/L大法，S是SAVE的缩写，L是LOAD的缩写，就是在打某场胜负未卜的战斗前（如BOSS战），先存上档，打赢了就OK，输了就读取战斗前的记录重新战斗。其实之前也向大家介绍过，不过确实还是有一些读者来问。关于其他游戏中词语或语句，大家有不明白的就来信问，纱迦会给大家整理回答的。

吉林 王国安：我是一名边防战士，在没当兵之前是一名忠诚的游戏迷，但现在别说看了，有钱都买不到了，尤其到了年末商战和年初的时候，更让我心动。求同学、求朋友，用了整整一年时间，才从沈阳那里给我邮来了三本，当时到的那一天，我乐晕了三次，等看到后才发现，我被时代遗忘了。刚来当兵前，狠心花了1000多买了一个GBA，可现在一看都出GBA SP了，看一看手中的GBA，觉得自己落后了一个时代，看看没有当兵前那望而生畏的PS2，现在都普及了。一年的时间，出了这么多的游戏，实在无法想像。可也真佩服你们，在这么短时间，攻略全出来了，J服了YOU……

其实也没什么落伍的啦，玩什么主机什么游戏不重要，重要的是热爱游戏的心和玩游戏时快乐的心情，至于攻略嘛，呵呵，众小编的工作嘛，不及时放出攻略怎么对得起各位读者呢？

游戏笑话两则 作者：NaNa.YX

…音速…

某学校物理课ing……

老师：……（前略N多）声音的传播是由物质的密度所决定的，在密度大的物体中音速较密度小的物体中快。例如：常温下水的密度比空气的密度大，水中的音速就比空气中的快……

这时，一位学生举起了手，说：老师您错了，音速还是在常温的空气中较快……

老师：怎么会呢？你为什么会这样说？

学生：因为索尼克（＝Sonic＝音速）不会游泳啊！

老师：……（混乱＋黑暗＋沉默＋石化ing且3小时后自动恢复）

～尾巴～

某学校数学课ing……

老师：现在出一道题考考大家：现在有一只狐狸、两只针鼹鼠、三只刺猬和八只青蛙。请数数看它们共有多少条尾巴？

学生：一共有六条尾巴！

老师：错了！一共是有七条尾巴。

学生：难道青蛙里面有的还有蝌蚪尾巴？

老师：不不，青蛙是没尾巴的。

学生：那老师您是怎么数的？

老师：刺猬和针鼹鼠都只有一条尾巴，一共五条。狐狸就有两条，所以加起来就有七条尾巴。

学生：狐狸怎么会有两条尾巴呢？

老师：因为那是特尔斯（＝Tails）！

学生：……（全体麻痹＋混乱＋诅咒＋石化ing且恢复不能）

广东 吴俊龙：你们好！我以前已曾多次向你们来过信了，不知道你们是否记得我呢？不过小编们每天都这么忙，又读过许许多多读者的来信，大概也不知道谁是谁，所以也忘了我了吧。其实我很羡慕那些能被刊出在杂志的作者，因为他们能看到自己的"作品"被发表出来一定会很高兴的，而我呢，可能是我文笔不太好吧，我写了将近一年的信给你们了，但没一封能刊出，我也因为这样就慢慢地不来信了

非常感谢吴俊龙玩友一年来不断的支持和理解，您的游戏生涯我也全部看完，经历比较相似哦，不过暂时还不能放出，但是会有99%的可能性会出现在下辑《掌机王》的"掌门人"里哦。

武汉 彭少辉：UCG成熟了，众小编的谈吐及文笔，让我感觉UCG不仅仅是一本消遣的杂志，还是本值得阅览的文章，都说读一本好书就像交一位朋友，我也在自己的留言里写下了那简短的诗，朋友生日了！

感动！除了感动还是感动！饱含了温馨祝福的问候再次验证了"平平淡淡才是真"。彭少辉玩友的来信也全部读完，两首诗写得也很棒。某时某刻的某段感情之于全部人生虽然不过沧海一粟，但也足以刻骨铭心，但时间往往会不知不觉间磨平人心中的伤痕，《游戏机实用技术》这个朋友希望你早日走过初恋失意的泥沼，更祝你的诗集能"完成使命"。

郑州市 任尧：告诉你们一件有趣的事，关于考试，这次我们的语文考试作文题是以"时空变化对事物的影响"为话题写一篇文章。这可怎么写？我想了20分钟也没想出什么可写的，最后剩下40分钟，我一狠心，将《波斯王子 时之砂》的剧情故事写了上去，考卷下来，我还得了48分呢。

先寒一个，考试居然把游戏的剧情放上去了，这还了得——呵呵，感觉这几年考试的作文题目越来越有趣了，不仅考写作能力，还考想象力……

辽宁 刘永晨：今日发生一件趣事，我家住在隶属于大连的一个县级市，一日晚上在街上闲逛，发现这处某个招牌上亮着"神游"二字，难道"神游机"在我们这里有代理了？谁知走近一看才知道，原来这里是"太阳神游艺厅"，只是其他四字的灯坏了，所以到了晚上只见"神游"二字……还有市面流行的记忆棒有什么用啊，有实用价值吗？

这个趣事让我想起家乡早些年一个"黑妹快餐店"，也因为坏了灯的缘故，当夜幕降临华灯初现时，"黑店"二字看起来让人颇有心惊肉跳的感觉，霓虹灯在把城市之夜装扮得更美的同时，还给我们提供不少乐趣呢。记忆棒就是一个专门用来保存GBA游戏进度的一个周边，很实用的，在《掌机王》第八辑的"硬件发烧馆"有详细的介绍，想了解记忆棒的玩家留意哦。

山东 蒋坤：自从认识UCG以来，我一直坚持给UCG写信，但我发现很多时候，我的观点和群众的观点不一致。我喜欢的东西，大家不喜欢；大家喜欢的东西，我又不觉得是最好。我就奇怪啊，为什么我和别人的品味就不一样呢？

很正常啦，正因为玩家们有各种不同的爱好，所以才有这么多针对不同玩家口味的各种类型的优秀游戏出现，玩自己喜欢玩的游戏就是了。

云南 梁振南：我打小就是个游戏迷，从FC时代一直到现在，我对游戏的热情是与日俱增，不过现在越来越头疼，因为现在的游戏绝大部分是日语，对于日语，我也只是略懂皮毛。每次游戏一卡住，就没招了。后来经班上同学介绍，我开始购买贵刊，想来也1年有余了，至此不用为大部分游戏打不通关而寝食难安，在此实在是感谢众小编们。

面对日语这个玩游戏路上最大的拦路虎，每位玩家都有自己的解决方法。有人选择逃避，不玩日文游戏，专心等待美版推出；有人选择面对，抓紧课余时间狂啃日语参考书，不小心竟然成了日语达人；更多的人则是逆来顺受，硬着头皮往下玩。久而久之，尽管还是不会日语，但却练出了一身联系上下文看图说话的本事。这段日文写在别的地方不认识，在游戏中出现就再熟悉不过了。你属于哪种呢？

山西 安俊：这期赠送的画册刚亮出来，便听同学大叫："是不是兄弟！"还没作答，便听："哗……"的一声，一页就没了。剩下的几页转眼间也被"禽兽兄弟"撕走，哎！悲哉！

老弟莫要伤心，岂不闻"兄弟如手足，赠品如衣服？"又有云："画页本是同林鸟，祸到临头各自飞。"正常正常。

葫芦岛 王羽中：本期的赠品非常好，好得没的说，可是刚买到手就被一个同学抢走，我在教室里追了N圈还是没有夺回来，无奈之下进行"说得"，可最后仍以失败告终……

问过了编辑部的《机战》达人，方知你攻略方法有误。从目前的情报分析，您所处的关卡为第N话"里切の收藏家"，若想夺回究极芯片"无双画册"并取得熟练度，必须在"说得"曾是己方机师的敌BOSS后亲自将其击坠——小心其HP在30%以下后会撤退。而且，注意不可拖过十回合，否则便会因上课铃响起而强制结束该话。

下期是《游戏机实用技术》2004年5月A 总第102期

经过长期准备与策划之后，从5月A开始，《游戏机实用技术》将会每期为大家准备一个TOP TEN相关的"十大"系列特别企划。内容从业界风云到游戏本身，包罗万象，精彩纷呈，绝对是每一位游戏迷都值得每期关注的内容！

"十大"启动，敬请关注！

纵观当今业界，欧美已经取代日本成为全球最大的电玩市场。从下期开始，排行榜栏目将有大动作，预计将加入美国销量榜、美国出租榜、英国销量榜等更多精彩内容。您只需拥有一本《游戏机实用技术》，便可了解全球业界的风云变幻。

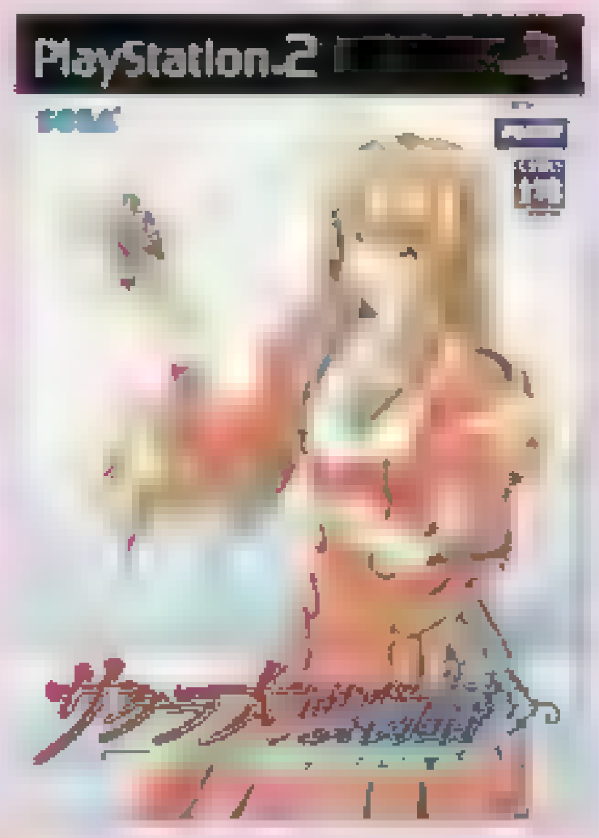
排行榜大变样！

日本国民级RPG第5作复活于PS2上，想借此领略游戏那博大精深的内涵吗？本攻略由编辑部DQ第一"金刚石杆"沙罗为你倾情献上！

勇者斗恶龙V 天空的新娘

3月正是樱花盛开的季节。"樱大战"二度盛开于PS2上，虽然玩法有了很大变化，但游戏的精髓——剧情依然感人。最强剧情小说下期登场！

樱大战物语 神秘的巴黎



被玩家称为PS系主机上最可爱的RPG作品，最新作已经准时推出！下期别忘了欣赏在编辑部誓死力扛卡哇伊大旗的猫太为你献上的这篇超可爱攻略！

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险

更多惊喜，更多精华，请详见下期杂志！

Gamehall 收录《勇者斗恶龙VIII》等精彩影像，不容错过。

翔翼天使

◆连续看了两场《指环王 国王归来》还意犹未尽，什么时候三部连放时再去看！

◆最近买游戏的疯狂程度有所下降，刚好可以趁此机会来消化消化以前的那些游戏。

◆能让我喜欢的东西太多了，有时觉得自己是否太花心？

◆人生不如意的事情太多，如何自我调节是最重要的，我只希望我的“悲伤歌曲”治疗法永远有效。(－_－b)

◆联系上了远在伦敦的同学，没想到还没等我开口他就直接说“是不是想买原版的《指环王》小说？”顿时感到不愧是交往十几年的老友，深知我心！（\^o^/）

◆近期流行语：いっしょにいきましょう。[一起走（活）下去吧。]

沙罗

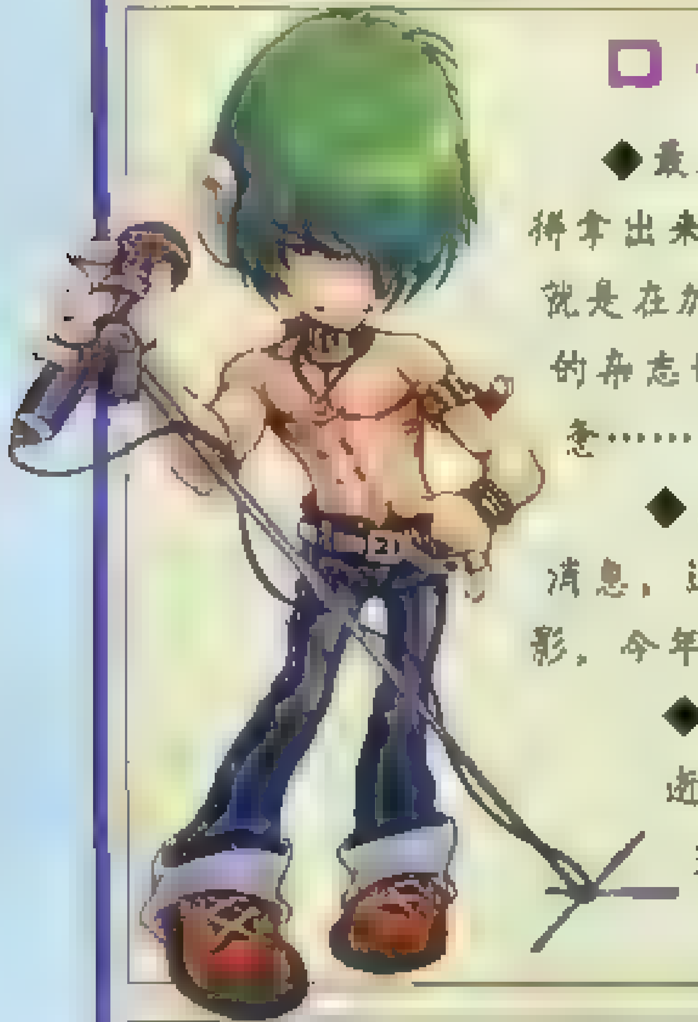
最近最值得高兴的，便是能够再度联系上以前的老同学们。能够再次遇到怀念的人，的确是令人愉快的事情啊。什么时候回家乡的话，应该前去拜访一下……

最近某罗经常在我耳边唠叨着“高达、高达”，想是已经想疯了NGC版的《战士们的轨迹》。唉……其实偶不是不买，只是时机“尚未成熟”。(不要丢东西，偶只不过是与某人说好了合买而已)

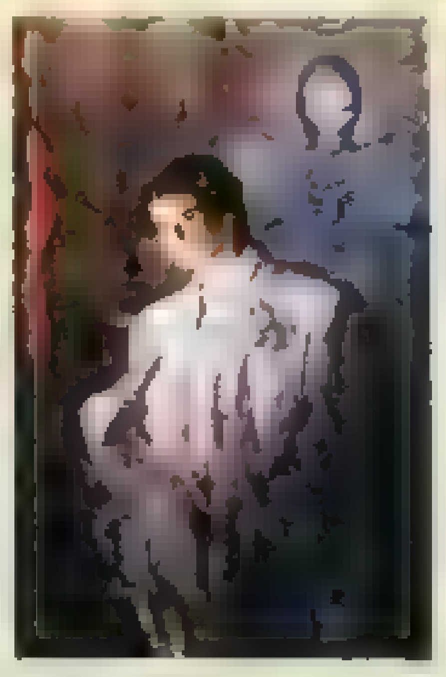
《勇者斗恶龙VI 幻之大地》的小说终于入手，在欣喜之余自然也平添了几分烦恼：其他几代的小说，更加想看了……只不过，天知道等我看完这三本全日文的小说时，会是什么时候了。

《新罗德岛战记》好像已经出到第四章了，不知道大家有没有看过呢？在此向各位推荐一下。

《火焰之纹章》新作的消息将在4月内公布，敬请期待吧！



D·S

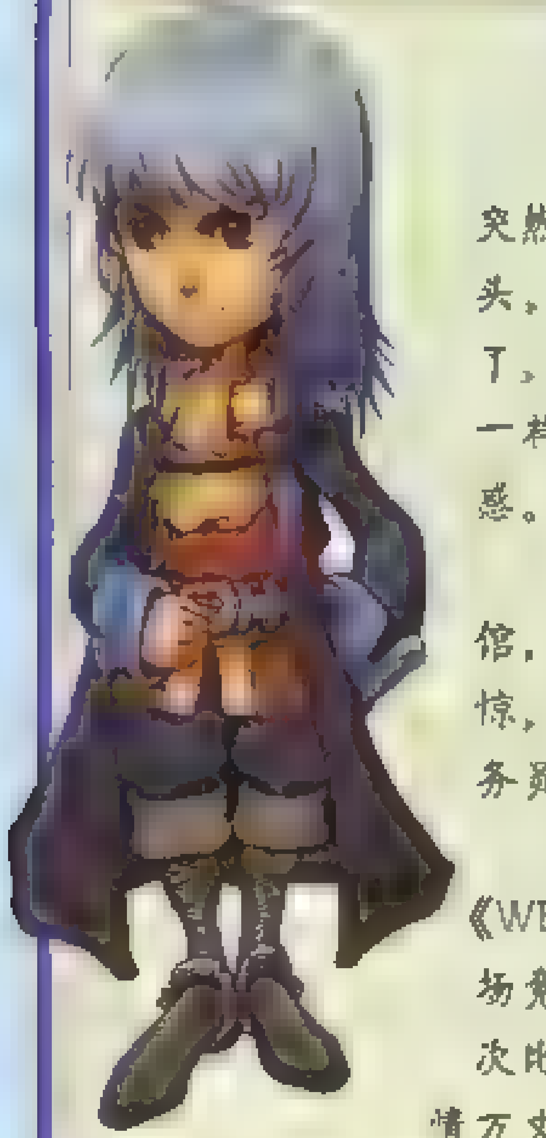


◆最近风平浪静，身边没有发生什么值得拿出来讲一讲、写一写的东西，整体感觉就是在加班中度过的，游戏的感悟也在压缩的杂志制作周期中变了味，使我感觉到疲惫……

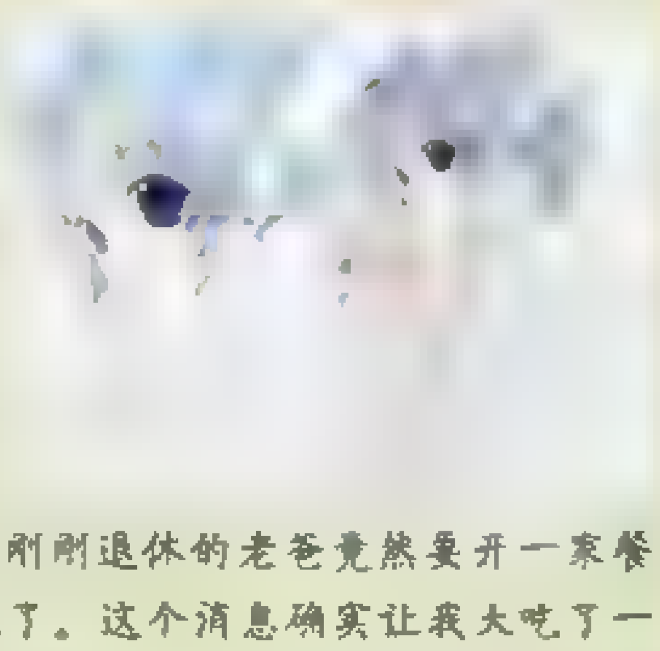
◆家里突然打电话报告了一些不好的消息，这不禁让我的心头又蒙上了一层阴影，今年并不顺利啊！

◆清明节快到了，我敬爱的老爷已经逝世5周年了，至今还总是在梦里见到他，他那和蔼可亲的笑容是我毕生难忘的回忆……

◆祝愿自己早点摆脱现在的状态，回复活力！



卡伦



★当前几天走在街道上时，突然有种沧海桑田的感觉涌上心头，来这里已经将近有九个月了，但却感觉就仿佛弹指一挥间一样，真是让人颇有些唏嘘之感。呜……我还没变老吧……

●给家里打电话时才知道，刚刚退休的老爸竟然要开一家餐馆，而且是下月初就要开始营业了。这个消息确实让我大吃了一惊，年中的时候一定要抽个时间回家看一下，不知到时店里的服务员会如何称呼我呢？

◆上个星期天和GOUKI及沙罗一同去参加了某次小规模的《WE》比赛，结果小组赛一胜一平一负积四分未能出线（输的那场竟然是输给了GOUKI－_－），实在是令我有些遗憾。不过通过这次比赛，突然感觉自己的实力其实也不差嘛，于是顿时间便又豪情万丈起来。仔细想想，自从来到编辑部后，自己一个人踢《WE》的场数竟然不超过10场，看来实战才是提高一个人水平的最佳途径啊。

泰姬

◆4月5日，清明节是中国传统节日中少数几个根据阳历计算的节日，事实上，清明前一天的“寒食节”才是扫墓节，最早是从战国时期晋文公追悼忠烈大臣而流传下来的。现在大多数人只注意到清明节扫墓，而不知道寒食节的意义，其实在古代，寒食节的意义要比清明节重要。

◆春秋时期，晋公子重耳流亡国外，途中艰险，无以为食，随臣介子推从自己的大腿上割下一块肉煮汤给重耳喝下，救了他的性命。十九年后重耳成为国君（晋文公），重赏当初伴随他流亡的功臣，却惟独忘了介子推。介子推不愿面君讨赏，便悄然回到绵山隐居去了。晋文公得知此事后追悔莫及，亲赴绵山寻介子推而不得，苦于无从搜索绵山茂密的树林，晋文公竟然听信随从献计火烧绵山，望能逼得介子推出现，结果火熄后发现介子推背着老母亲在一棵柳树下死去多时。晋文公恸哭，装殓时发现介子推的血书：割肉奉君尽丹心，但愿主公常清明。为纪念介子推，晋文公下令将这一天定为寒食节。第二年，晋文公率众臣登山祭奠，发现老柳树死而复活。便赐老柳树为“清明柳”，并晓谕天下，把寒食节的后一天定为清明节。

◆知道哪个国产游戏里出现过上面这段典故吗？呵呵……

▲这一期的战利品。

纱迦

☆一部找了N久的画集突然间烂遍大街，心情异常复杂……

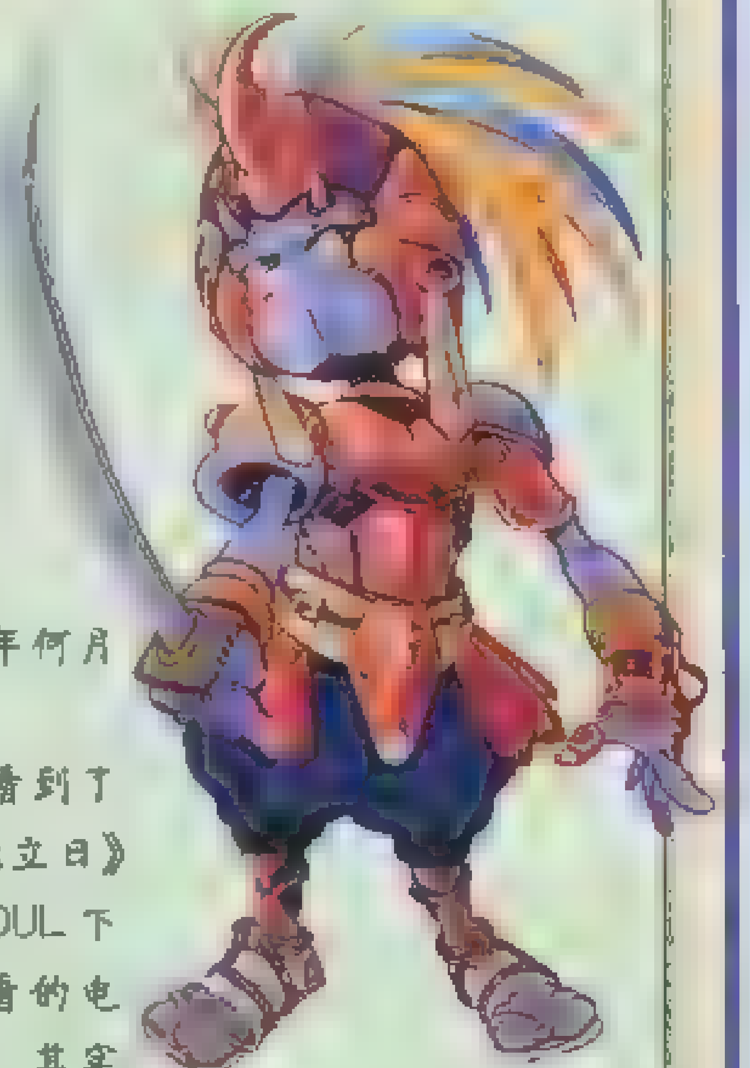
☆又发现一个强站！每次找到一个好站时，我的心情就好像阿里巴巴发现藏宝库一样：当我虔诚地按下鼠标左键时，一个广阔的天地出现在我面前。我下，我下！

☆成龙的《80天环游地球》必看！本来只有星爷和詹姆斯·卡梅隆的新片是会第一时间去电影院捧场的，不过这部电影是根据儒勒·凡尔纳的作品改编的，而且还是史瓦辛格的最后一部作品，怎能不看！

☆《太阁立志传V》成为近两年来玩得最多的一款PC游戏，光荣不愧是光荣，游戏素质相当不错，但还是不如一代经典。当然我在玩这个游戏前就已经有这个觉悟了，所以依然玩得很开心。

☆《灵魂能力II》画集快出了吧？一定要入手啊……

SOUL



■去原来不太想去的麦当劳吃套餐，呵呵，那些小朋友如果知道我们是为了拿阿童木玩偶赠品而来的会怎么想？（*^O^*）

■《指环王3》果然是为了超大屏幕而制作的电影，那样的尺寸、那样的清晰度……这样的影片如果不看的话，就等于是对自己生活乐趣的……

电影院播放也还是有缺点，最大的问题就是亮度不足，不过要在42寸以上的等离子电视上看就不知何年何月了。

■在参与七人众去影院看《指环王3》之前，就看到了《THE DAY AFTER TOMORROW》(末日浩劫，原《独立日》导演新作）的预告片，天，好棒的效果！这又成为SOUL下一部必去电影院看的电影了。说来说去，其实SOUL真正去电影院的次数很少，2003年就3次……

▲要是真有一天，地球进入第二冰河期……

■最近为了家里的事烦恼……以前真的是有太多的想当然了，现在才知道，每一丝幸福都需要努力去争取才能得到。珍惜现在的每一刻，也为了明天，发奋努力！

■其实有时候生气还是有好处的。尤其是对自己生气，“由于对自己的愤怒，我最终也成为了超级赛亚人。”这虽然只是一句《龙珠》漫画中的台词，但却不时地在我脑中重现。

阿修罗

最近收到不少读者来信询问小伟或者《箪子》的情况，好感动啊！不过出于各种原因，阿修罗没办法达成大家的愿望，在这里表示歉意！这里就再送上一张小伟的相片吧！

即使只是一个人玩，《四支剑PLUS》还是比想象中的要好玩，《塞尔达传说》果然还是《塞尔达传说》呀！（E3《风之杖》续作继续大期待中！）

ア〇カ☆ド　と　あたらしい　あくまじょう、マーズにたつ！（Not officially, something has begun……）

1次！就只有1次！刚道尔夫总算还像是个术士一样用了个法术！多么希望看到原作中他用法术掌握全局的景象啊！谁叫导演不喜欢魔法……

平静的原野上，哼着奇怪的小调升起火堆……果然烤肉才是王道啊！（上手に上げました！鼓掌！）

LIKY

◆屈指算算，从年前到现在近三四个月都没有摸过羽毛球拍了，手都快痒得不行了，上周日终于打了一场羽毛球，大呼过瘾，不过之后连续3天都全身酸痛，我看我的确是缺乏锻炼了，以后还是争取一周打一场球。

▲本期桌面

◆不久前在网上看到有组织去阳朔的两日游，周五晚上出发，周一早上回，费用也不高，怦然心动，都说那里风景美，很想去那里拍拍美景。跟桑坦说起此事，他也颇感兴趣。现在就只等一个合适的空闲时间了，可是也不知道这个“合适的空闲时间”什么时候才会来到……

◆把借出的NGC拿了回来，准备开始《塞尔达 4支剑+》，说实话，我还是喜欢2D的《塞尔达》，这次的《4支剑+》很合我的胃口。

星夜

☆《火焰之纹章》终于有新作消息了！官方网站的最新更新透露，《FE》的最新作将于4月公开！编辑部的一帮“火纹FANS”已经摩拳擦掌，准备全力出击！

☆《星之海洋3 导演剪辑版》战斗收集到了285个，终于可以开启全手动模式了，4周目进行中。不过似乎在普通战斗中是无法使用菲特和索菲亚的5P和6P的，遗憾……

☆《太阁V》也已经玩了一些时间，感觉还是相当不错的，再过一段时间应该就会出中文版吧！

☆今日办公室附近声响不断，装修的装修，拆墙的拆墙，随时都会被吓一跳……

☆近来米兰气势如虹，场面上更是少有的沉稳和自信，相信今年必有新获！

GOUKI

●一行7人浩浩荡荡杀到电影院观看《国王归来》——有些电影真的是只能够在电影院看的。

●和多边形为了《潜龙谍影 历史》而彻夜忙碌着——说“彻夜”一点也不夸张——我已经把毛毯带到办公室来了。全国的MGSers们，《潜龙谍影 历史》是绝对会让你们满意的！

●最近球队的战绩有了起色，看来阵痛期已经过去了。自己最近一直都有进球，不过却不是自己希望的那种进球……看来自己还需要更努力一些。

●猫太同学的粥真不错，就是煮粥用的锅稍小了一点，有点吃不饱……现在周日中午就指望着能够吃到猫太同学亲手做的粥啊。

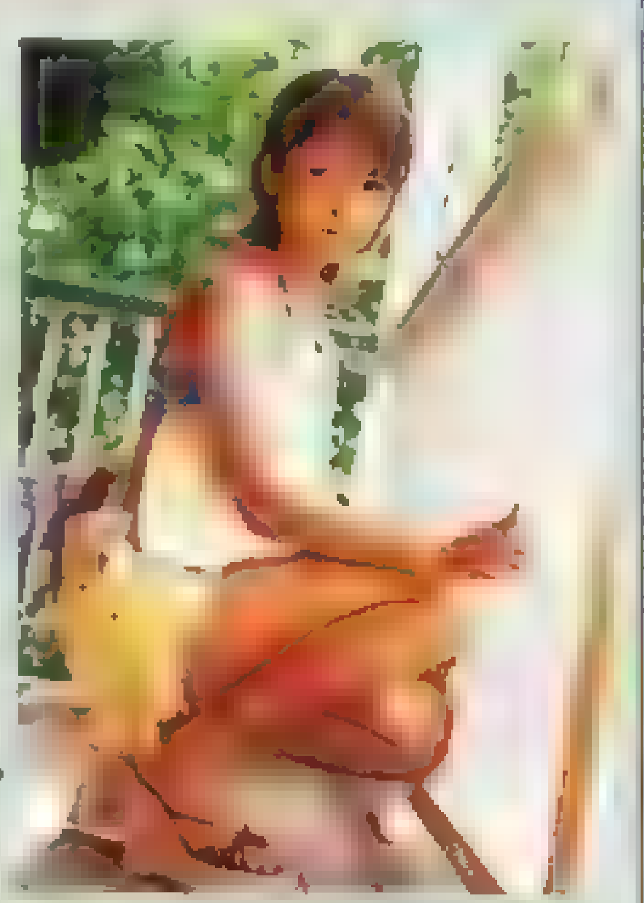
●《四支剑+》绝赞！《SF3.3》移植大期待！

●［战略导弹防御系统醒目！］强烈建议KCET在《WE8》中加入马来西亚队，以让中国“国傲”队达成击败马来西亚队之夙愿！

胜负师

★《街霸3.3》最高！终于，终于让我等到这一天，PS2版的《SF3.3》已经离我们越来越近了。2D格斗神作移植决定让我和GOUKI感动得抱头痛哭……

★重拾FC《忍者龙剑传》三作，感觉自己真的不如当年了，当然，用Xbox来操作总觉得有些怪怪的。不管怎么说《忍龙》又让我感动了一番。



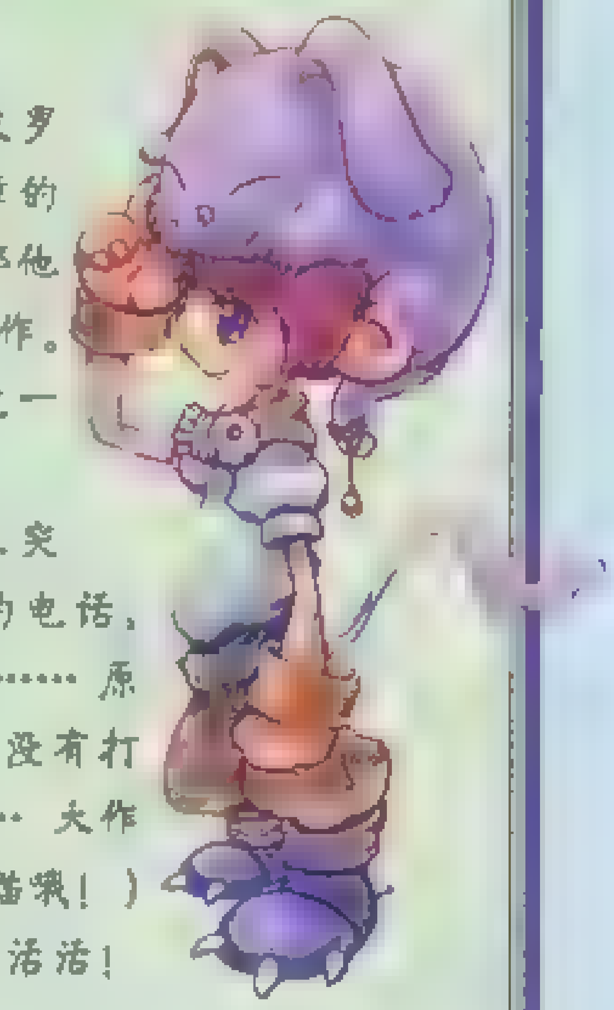
▲胜负师春季桌面秀之四

★收到了“惊天地、泣鬼神”的影像投稿，一时兴起，将此投稿寄往日本厂商处。没想到日本方面还打电话来编辑部询问，而影像中的成绩也得到了官方认可。欲知详情，请关注《Gamehalo DVD4》热血道场特别企划。

★“你说你懒得管我，说我像无轨电车到处乱逛。你真的最了解我，那怕是我的想法东南西北。我想过的快乐夜里好睡，一切你说OK我也OK。假如酷哥就该爱上辣妹，也许就是你和我最相配……”

猫太

▲摄影：LIKY



◎谁说《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》读盘慢的，那他肯定是没玩过上一作。好好翻回前作对比一下吧！

◎前几天晚上突然收到老爸打来的电话，接着便是一阵臭骂…… 原来自己有一个多月没有打电话回家了。唉…… 大作热潮忙得把家人都忘记了，痛打自己一百遍。（大家不能学猫猫哦！）

◎《Sonic Heroes Vocal Trax Triple Threat》入手，喵活活！这次终于可以听到完整版的《SONIC HEROES》啦！

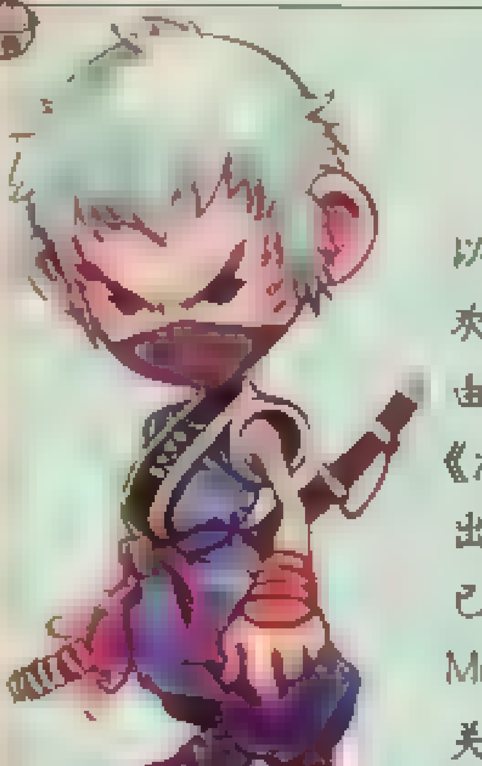
◎猫预言——中吉。“心事”是一个很累人的东西，他就等于脑海中的一块礁石，在很多时候都会不小心碰到而影响情绪。一旦发现自己有这种东西就立刻跟信任的朋友说，不然迟早会像某神庵那样暴走哦！

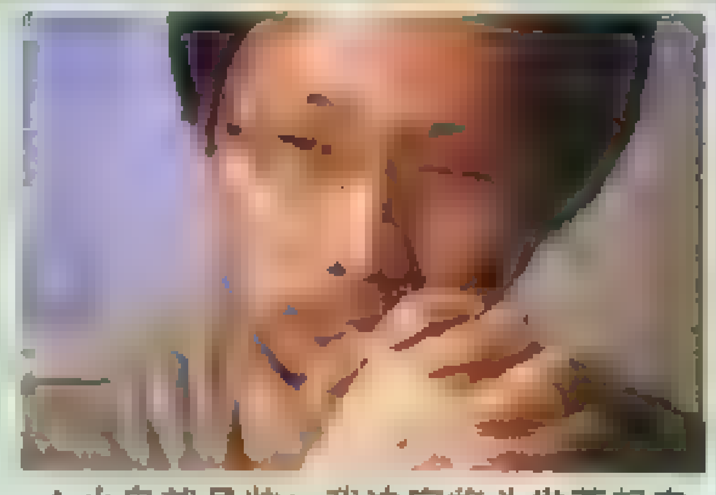
◎越来越期待5月27日的《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》了，这次的变化和加强真的很吸引人，如果从没玩过系列作品的玩家不妨一试。

◎小道消息：下一作的《实况力量职业棒球》即将加入“角色创造”系统，爽呀！

◎得知麦当劳的开心乐园餐送阿童木玩具后立刻与SOUL飞奔出去买，盒内还送4张卡片和一张优惠券，值！（=\^o^/=）

多边形





▲小岛就是帅！我决定将头发蓄起来纪念本书的出版！

○Black Project终于可以向大家公布了，继上次大受欢迎的《生化危机全书》之后，由我和GOUKI合力倾心打造的《潜龙谍影 历史》也很快就要出版了！本书从开始策划至今已有将近一年的时间，有关Metal Gear Solid的方方面面将在本书中为你揭开，更多内容请关注本期广告！而我们将在剩下的半个月时间内“SUBMERGES”，将全部精力投入到本书的最后冲刺里去！（^O^）

×最近因为某件要紧的事情而抽空回了趟家，虽然只有短短的三天，但是回家的感觉就是好呀就是好，惟一不爽的事情就是在来去的火车上由于空调开得太大，终于抗不住感冒了，阿嚏！（T_T）

□《塞尔达四支剑+》真是太好玩了！一到休息时间就会有数堆人围在一起嘻嘻哈哈，编辑部的GBA SP和NGC对GBA连接线严重短缺，近期流行游戏冠军应该就是它了！为此我还特地翻出了《塞尔达 风之杖》来温习这个满分大作，忽然动了买美版《风之杖》的念头……（*^_^*）

△I can t believe that even after so many years, there is still a place for you in my heart. Once I did think that I could pass it but I failed. What a beautiful dream...

[illegible] 子同时推出的CG电影游戏作品 [illegible]

[illegible]

推荐 Our Choice

Kaena	NAMCO	ACT
PS2	[illegible]	[illegible]

文 邪魔天使

游戏版《Kaena》的故事

在遥远的宇宙彼方有两颗星球，这两颗星球的关系极为微妙，它们之间仿佛就像有一根看不见的丝线紧紧相联。这两颗星球一个叫阿斯特利亚，一个叫塔雷斯4。阿斯特利亚是一颗植物性的行星，植物所分泌出来的树汁哺育着这个星球上的人——塞雷奈特人。但另一颗星球上的瓦卡利亚人的宇宙飞船遇难后并在阿斯特利亚发生爆炸从而改变了阿斯特利亚的命运。爆炸后的宇宙飞船的电脑中枢维嘉诺伊与阿斯特利亚之间产生出了一种不可思议的魔力，而这个魔力又创造出了阿克西斯——这个由众多巨大树枝组成的庞大集合体。而在阿克西斯的作用下，整个阿斯特利亚行星的生态系统发生了翻天覆地的变化。为了提供阿克西斯成长所需要的养分，树汁被大量消耗，这样一来阿斯特利亚人的生活面临到了前所未有的危机。在爆炸发生的600年后，阿克西斯已经成长为覆盖整个阿斯特利亚的巨大植物体系，这让阿斯特利亚的所有生物陷入了生存危机之中。而为了拯救阿斯特利亚上所有生命，一名少女勇敢地站了出来，而这名少女就是Kaena。

整个游戏就是围绕Kaena拯救阿斯特利亚而展开的，其间她会遇到重重困难与一些强大的敌人，如何克服这些困难正是玩家遇到的难题。由于本游戏基于电影，所以在诸多叙事表现手法上带有明显的电影风格，这样更有代入感，更能让玩家了解到故事的梗概。

[illegible]：Middle People

[illegible]以树汁为生的阿克西斯人，他们对神有很深的信仰，遵循大司祭的教诲，虽然生活很贫困但还是会将收集来的树汁[illegible]

Kaena

阿克西斯的女主人公

年龄：17岁

身高：170cm

Middle People的好奇心旺盛的少女，所居住的村落位于阿克西斯顶上与根部之间，被两层云层所覆盖。村子的人都是神的信徒，他们采集树汁并提炼出精华供奉给神，但最近由于树汁的源泉开始枯竭，村里的人的生活越来越艰辛。但Kaena坚信一定会有涌出树汁的地方存在，于是决定出发拯救自己的同伴们。

大司祭

Middle People的精神领袖

年龄：70岁

身高：187cm

被Middle People所崇拜的具有预言能力的大司祭，以神的名义叫人们进行艰苦的劳动并让他们将树汁奉先给神。Middle People从心里尊敬他，对他的话言听计从，并坚信某一天神一定回来拯救他们。

他对自己是精英坚信不移，并且很高傲，有时还以专制君主的姿态出现。他非常看不惯Kaena的行径，于是以发生在寺院的某件事情为缘由将她逐出了村庄。

&3DM-SMV www.plumbook.cn

武器介绍

通灵斧

[illegible] 巨大和重量级敌人以及身着坚固铠甲 [illegible]

[illegible] 开能发射出微光，攻击范围广，可 [illegible]

[illegible] 骑马刀，轻便 [illegible]

[illegible]

战斗画面

对话画面

用维嘉利安金属制作的带有冷气的小刀，攻击速度迅速，但对有坚硬铠甲的敌人时发挥不了效果。

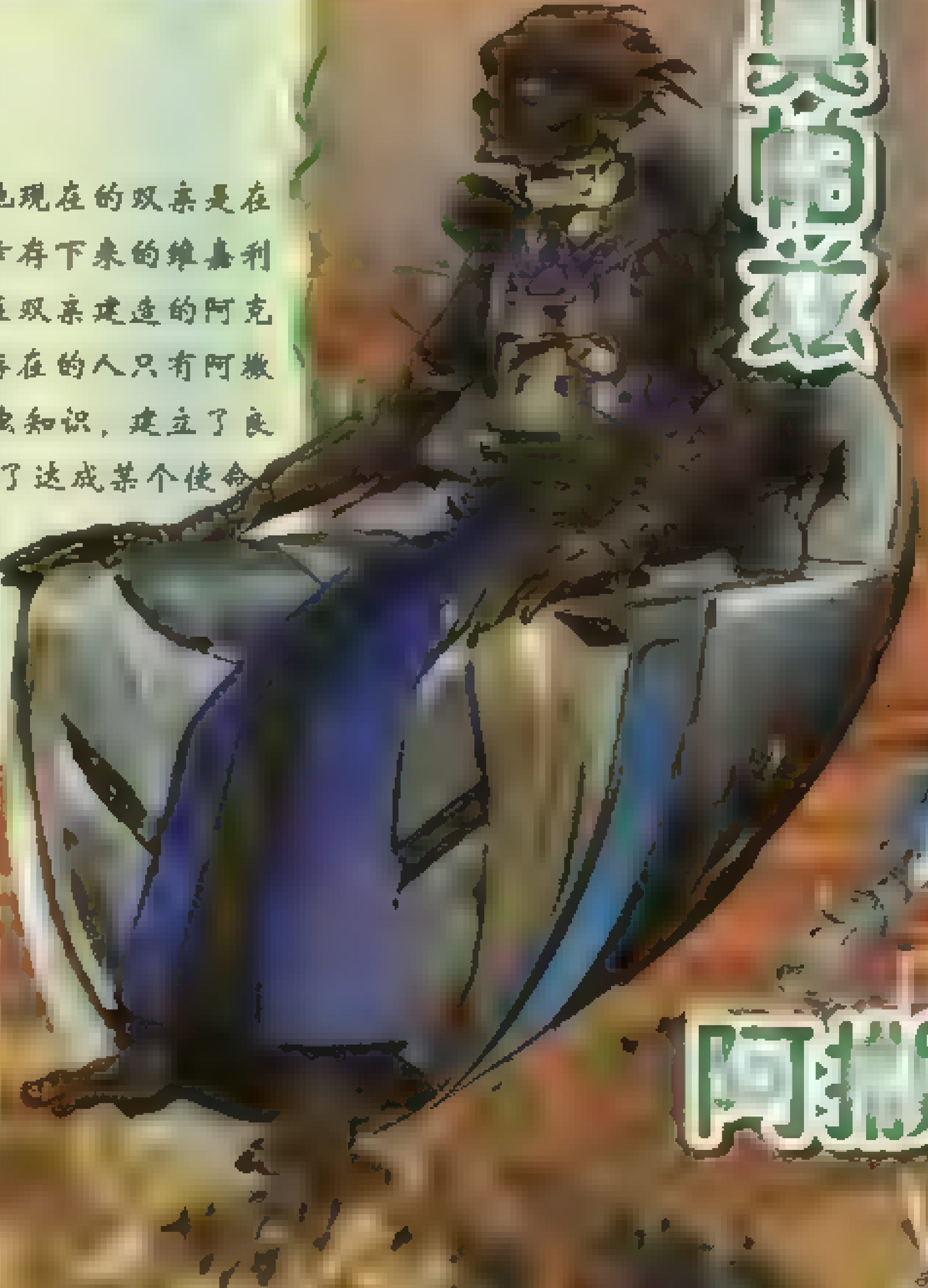
奥帕兹

孤独的维嘉利亚人

年龄：600 岁

身高：183cm

爱好和平与知识的贤者，他现在的双亲是在600年前的宇宙船坠落事件中幸存下来的维嘉利亚人。从生下来开始他就居住在双亲建造的阿克西斯上部的基地里，知道他的存在的人只有阿撒德与比尔达虫，他教给比尔达虫知识，建立了良好的主从关系。他似乎是在为了达成某个使命但按现在的情况是无法完成的。正当他决定放弃的时候他与Kaena相遇了，这次命运的相遇让他重新燃起了希望。



阿撒德

比尔达虫的冒险家

年龄：超过 600 岁

身高：114cm

将奥帕兹当成主人，并忠诚地侍奉他的比尔达虫。由于有侦察的特技，所以每天侦察周围的情况成为了他每天的工作。阿撒德在比尔达虫中具有最高的智力，所以他对自己非常有自信，想到什么就会直接说出来，虽说有些以自我为中心，但总的来说还是一个很温柔的人。

哥莱

奥帕兹的老友

年龄：超过 600 岁

身高：100cm

与阿撒德一样是侍奉奥帕兹的比尔达虫，本来他的智力就很高，再在奥帕兹的教导下又取得了长足的进步。装备的铠甲是奥帕兹亲自制作的，坚固而且丝毫不影响机动性。作为奥帕兹的仆人，他对自己的主人非常忠心，并且具有随时为主人牺牲的觉悟。不过这种主从关系并不是常人 [illegible] 的上下级关系，而是朋友关系。[illegible] 奥帕兹同样居住在阿克西斯顶部的基地，为了让奥帕兹完成使命而辛勤地工作着。

www.plumbook.cn

互动信箱

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期求教

1. 您认为本期最差的内容是什么?
2. 您认为本期攻略和研究哪些好哪些差，有什么错误和不足?
3. 您认为本期的 Gamehalo 如何?
4. 您喜欢本期海报吗? 请您对下期的赠品提出建议。
5. 与往年一样，进入4月后，春季游戏大潮就过去了，您对后面几期杂志的内容安排有什么建议?

本期谢礼

1名 GBASP

10名 游戏主题名信片

3B 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与!

获得 GBASP 的读者 北京农业大学 邱慧

获得游戏主题明信片的读者

太原市	安俊	[illegible]	高翔	开封市	马超	天津市	[illegible]
石家庄	安[illegible]	[illegible]	韩[illegible]超	[illegible]海市	马[illegible]华	[illegible]	徐[illegible]
天津市	白冰	天津市	胡志鹏	南京市	马[illegible]	[illegible]	许东
哈尔滨	白森文	[illegible]	黄铭	湘潭市	[illegible]	上海市	殷[illegible]
石家庄	曹静龙	抚顺市	吉利	濮阳县	孟飞	绍兴市	[illegible]
西安市	陈超	南京市	金丹	武汉市	[illegible]	北京市	[illegible]
西安市	陈浩元	桂林市	李俊	郑州市	[illegible]	[illegible]	[illegible]
呼和浩特	陈剑	上海市	李思[illegible]	大同市	任志峰	石家庄	[illegible]鸣
[illegible]	陈[illegible]	天津市	李斯特	[illegible]海市	[illegible]	[illegible]	张金堂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	李文[illegible]	[illegible]	盛[illegible]	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	陈科	[illegible]	李[illegible]	[illegible]	苏鹏	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	陈[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京市	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	陈[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	[illegible]	唐非飞	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	陈[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	[illegible]	[illegible]	广州市	赵[illegible]
[illegible]	程金刚	北京市	刘宇宁	葫芦岛	王[illegible]	浙江省	郑[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]海市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	钟[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	王[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	开封市	[illegible]
西安市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	武汉市	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	桂林市	[illegible]

[illegible]

广西周延："最被高估的游戏"我认为不好，这种文章没有什么实际意义，写出来后，爱那个游戏的人还是爱那个游戏，不爱那个游戏的人仍然不爱，这类文章并不能改变什么。

山西安俊：榜上的一些游戏许多玩家都不感兴趣，希望以后的上榜游戏可以由玩家自己选出。

北京油可炜：我不懂讲座中所谓的"格式"之类的东东，即使真要用的话，看书也是不懂的，只会找一些高人来咨询。

小编：本期最令读者不满的内容就是"特稿"《最被高估的游戏》，由于其涉及面实在太广，许多玩家纷纷来信愤怒地捍卫自己喜爱的游戏的声誉。深入剖析一下不难发现，美亚两洲在审美观、评论风格等方面的不同是其本质原因，而且某些评价确实略欠斟酌，这一点确实是失误。而本次金手指研究系列讲座再次受到读者普遍置疑，而正面的评价几乎没有，看来这篇文章面对的层面确实过小，但本期就是最后一期。"特别企划"《彼氏彼女的故事》也令许多读者不满，主要是这篇"特别企划"趣味性可读性还不够高且例举不够全面，与读者的期望有较大落差。我们今后会注意在"特别企划"上再花更多精力去编撰。

[illegible]

山西李宇：我觉得现在的Gamehalo有个毛病就是多而乱，节目多而没有重点，没有次序，我希望小编们能在节目的统筹安排上再多下功夫，没有必要的节目可以删掉，次要的节目尽量缩短时间，避免冗长的毛病，每个栏目的次序最好固定下来，就像杂志一样，做到正规化。

河南孟飞：建议最好不要变成DVD，那样成本会高，而且DVD在国内还不是特别地普及，总之，内容比画质重要！对于现在的Gamehalo，我已经很满意了。

石家庄刘伟：我不太赞成Gamehalo换成DVD，毕竟UCG是半月刊，半个月业界也不会有什么太多的东西，这样既浪费了DVD的超大容量，又辜负了读者们的期望……等到相关工作与外部环境成熟到不能再成熟时，再进化也不迟。

北京于小纯：Gamehalo不单单只是杂志的一个赠品，还是杂志的一部分，它与杂志应达成一种互动的形式，双方的内容要彼此连接在一起，不要让Gamehalo只是去表现自己的影像魅力，毕竟它与杂志是一个整体，脱离了谁都是不可取的。

小编："我们要广告"是读者呼声最高的，看来国际上幽默和富有创意的广告确实是大众最能接受的内容，对大家的需要，我们已经领会了！新栏目"火热秘技"基本上得到了大家的认可，实在是一个可喜的开端，小编们一定会再接再厉。虽有读者不断地建议Gamehalo改为DVD，但孟飞读者的意见非常具有代表性，所以Gamehalo会以大众都能观看的VCD为载体，像孟飞读者说的那样，努力做好"内容"，并像于小纯读者建议的那样努力做好与杂志的互动。而为了满足一部分读者的需要，我们会不时地推出Gamehalo DVD为大家呈献与VCD中不一样、更适合DVD的内容。

[illegible]

广西韦龙：非常好，比让我们看有折痕的海报要好得多，如果尺寸再大一些就更好了。

河南马超：好！只是这么精美的画册有些太脆弱了（纸太薄，易折易碎，易自燃……）。

河南孟飞：赠品不要太拘泥于新作，老作品往往会给读者带来惊喜。本期的《战国无双》原画小册子如果变成信纸就好了，例如一年前的SQUARE信纸就非常棒！望继续努力！

小编：综合本期调查表观之，认为赠品优秀／良好／可以／差劲的读者数量几乎平分秋色，在数据上看来是不过不失。然而，赠品的画册形式却受到了普遍置疑，即使写上"非常非常喜欢赠品"的读者也纷纷表示该赠品如果转换成其它形式会更受青睐。读者的不满主要是：略显简陋、纸张差、不实用。我们会好好检讨赠品的形式。既然有读者又建议送信纸，那么我们会在合适的条件下送出的。另外，我们也会再投入人力扩大思路，争取为读者期期送上小小的惊喜。

读者评3B的攻略和研究

上海王天愚："总帅"纱迦的《战国无双》攻略值得表扬！无论是系统、角色、育成、分支等都很详细，对纱迦的敬业鞠躬！但如果加入角色的人物史传一定对玩家更有帮助。

西安孟莎：本期攻略最好，《战国无双》当之无愧！排版好，清晰、实用、绝赞！值得注意的是部分语句红字标出，很体贴、细心。

郑州贾鹏飞：本期最好的是《银河战士》，虽没有玩过，但看过后就有一种要玩的冲动，很有吸引力啊。

武汉廖旭：《真·女神转生 狂热版》似乎有些简单粗略，不过这是炒冷饭，低调处理完全可以理解。

哈尔滨白森文：《007》是电影改编的，自然写得要像剧本，至少要有重要的对话，而其中一句也没有。

北京刘宇宁：攻略最好的是《战国无双》的，几乎涵盖全部游戏的内容，最差的是《真·女神转生 》的攻略，太简单了点，这个游戏最复杂的就是迷宫了，攻略里居然一张地图都没有。

小编：《战国无双》以一骑当千的姿态成为本期最受欢迎的攻略，得票率达到90%以上，受到读者普遍赞扬。最为难得的是基本上没有人对此攻略提出批评。纱迦同志的心血没有白费啊，这个月的奖励是有指望了！《银河战士》较高的普及度使其得到了GBA玩家的普遍称赞，简单、实用、易懂是读者表扬的优点。《灵武战记》与《星之海洋3》作为研究，没有占太大的篇幅，内容都以实用为主，因此也得到了一定表扬。而《真·女神转生Ⅲ狂热版》过于简单的箭头式攻略明显地引起了众多人的反感。对大多数非女神FANS而言，过少内图[illegible]严重影响了欣赏价值。[illegible]认为这次《[illegible]大红[illegible]叶绿》的研究篇幅过少并[illegible]名没有文化[illegible]。《007》[illegible]请是因为版面有限，且又是受众面较小的美版游戏，所以只登了游戏的流程。

优惠一 7.8折起特价优惠订阅

订阅一年12期《游戏基地》优惠价120元，立刻[illegible]
订阅一年12期《动画基地》优惠价90元，立刻[illegible]
订阅半年6期《游戏基地》优惠价60元，立刻[illegible]
订阅半年6期《动画基地》优惠价45元，立刻[illegible]

优惠二 订阅再加送

订阅一年12期《游戏基地》150元，
[illegible] （第一期《动画基地》已售完）

订阅一年12期《动画基地》117元，
[illegible]

邮购说明：
1、邮购地址：北京市海淀区知春路113号A座9层
收款人：游戏基地发行部 邮编 100086
（凡通过邮局汇款的读者请务必填写清楚订阅的是“哪年第几期至哪年第几期”，并注明第几方案及自己选中的游戏赠品）
2 其它汇款方式 太平洋卡 60142860914060915 户名：李惠燕
（凡通过银行卡汇款的读者请务必把所订阅的详细情况及赠品情况传真给发行部，24小时传真热线 010-82674789）
3 [illegible] 特惠价 8元 本

请勿在上洗手间时阅读
游戏基地彩信！
GAME 3355 资费：包月8元 每月8-10条

第二期火爆上市
9.8元

《游戏基地》月刊

最快捷的游戏资讯
最专业的游戏评论
最深入的业界分析
最实用的攻略文章

上海浦东GAME游戏风暴专营店
上海闸北嘉乐电玩专营店

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来浦东GAME风暴和加盟店，来就送！！（车费、正版碟等等）

PSII50007型+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏 ¥1500元(一机一号、开机画面)

特别推荐（绝无虚价）

主机类（专业批发各类光头及周边配件并办理各种邮购业务）

PSII55006(GT4陶白色限定版)	1600元	XBOX美版(标配)	1700元	GBC（全新）	400元
PSII50000(蓝透明带硬盘)	2400元	NGC 松下Q	2600元	GBA Link 128/256M	360/490元
PSII50001(标配)	1600元	普通色	1080元	XG Flash2(Turbo.link)	630元
PSII50006	1550元	DC	550元		
PSII30001R(翻新机)	1280元	PS全套	400元	EZ Flash 1代 128M	360元
PS 39001(翻新 全新) 1200	1550元	PSone	520元	EZ Flash 2代256M	690元
XBOX港版	1600元	GBA(日、港)	480元	SS(土星)	250元
日版	1600元	GBA SP（翻新 全新）	760元/820元	新产品 EZ-FA	580元

玩家知音 GB GBC GBA

神游机 598元

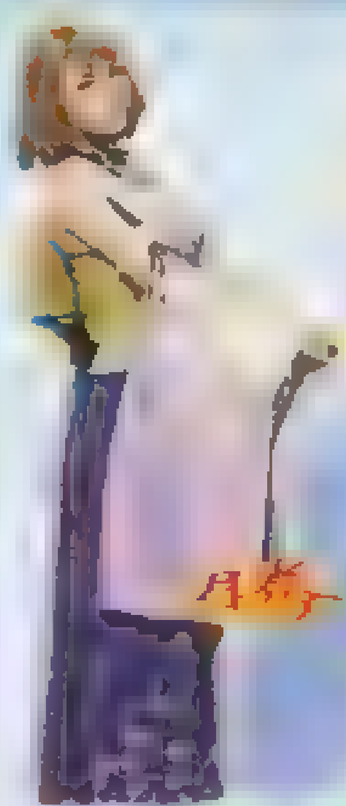
上海市闸北区汾西路720号

营业时间 9：00-2 00

上海市泗塘新村虎林路202号

9：30 20：00

北京腾腾游戏（九年老字号）



经营项目：各类游戏主机、软件、配件、并办理二手货回收及代卖。

腾腾游戏提醒您

购买原装正品（全新）主机、配件可使您在游戏时发挥最佳效果，是信心的保证。

地 址：北京宣武区虎坊桥五道街15号

电 话：010－63153732 邮编：100050

联系人：杨诺宾

E-mail：wrynb@yahoo.com.cn

五道街 虎坊桥十字路口 湖广会馆 北

乘车路线：6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格 邮费	主机	价格 邮费
PS2主机,50000型+原手柄+直读+AV线,限定版	1980/30	NGC主机（NGC主机+原装手柄+AV线）	1100/30
PS2主机(55000型+原手柄+GT4+AV线)	2080/30	任天堂神游机（3D真立体）带一款游戏任选	598/20
PS2主机(50001型+原装手柄+直读+AV线)	1600/30	GBA主机 SP机（全套+电源） 520 10	820 10
PS2主机(50006型+原手柄+直读+AV线)	1600/30	3DO主机（松下）+电源+原手柄+7款游戏	450/20
PS1主机(含主机+手柄+记录卡+10张游戏)	290/20	GBA EZ-Flash(1)-(2) 256M	490-630
PSone主机全套(含主机+手柄+记录卡+10张游戏)	380/30	GBA-Link 128M-256M	320-460
PSone主机全套(含主机+原手柄+记录卡+原装液晶)	1200/30	GBA-XG2代 128M-256M	330-520
Xbox主机(主机+原手柄+直读+AV线)	1780/30	GBA-XG2代TURBO版 256M	630/10
DC主机(主机+电源+原手柄+10张游戏)	450/20	超任磁碟机（主机全套）经典收藏	450/20

PS2摄像头加碟 美、港	460 520	PS2分量端子线	180/10	NGC GBA连接线	250/10
PS2原装摇杆(刀魂)	180/10	PS2原装S端子线	150/10	NGC原装S端子线	180/10
PS2铁拳4摇杆	180/30	PS2原装遥控器	110/10	NGC251格记录卡	150/10
PS2原装振动手柄	150/10	PS2HOPI原装无线遥控手柄	390/10	GBA金手指卡(中文)	100/10
PS2 GT4方向盘(酷豹)	180/30	PS2金手指全中文版(卡+碟)	70/10	GBA握把手	30/10
PS2原装激光枪	300/10	PS2北通方向盘	190/10	PS2-PC，USB转接器	58/10
PS2组装激光枪	90/10	PS2万用VGA	220/10	DC原装记录卡	58/10
PS2组装光头	250/10	GBA记忆棒4M、8M	50/70/5	DC原装手柄	58/10
PS2原装光头	380/10	GBA原装背光灯(安装加10)	170/10	DC原装VGA	90/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

NGC合金装备2	500/10	NGC萨尔达	220/10	NGC封神	230/10
NGC银河战士	300/10	NGC星际火狐	320/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGCNBA2002	180/10	NGC生化0	280/10	DC莎木1	150/10
NGC阳光玛丽	330/10	NGC实况足球6最终版	380/10	DC莎木2 限定版	90/10
NGC梦幻之星1、2	350/10	NGC永恒的黑暗	180/10	DC樱花大战3	78/10
NGC炸弹人	320/10	NGC红侠娇易	320/10	GBA口袋妖怪 [illegible]	420 5
NGC Vr射手3足球	280/10	NGC玛丽欧4	270/10	GBA口袋妖怪 [illegible]	420 5

机器人大战A R C D中文各	48 5	双截龙	35/5	萨尔达 中文	55 5	[illegible]	48
牧场物语 2	85 5	新约圣剑传说	85/5	实况足球6 二代	48 5	银河战士 中文	48 5
光明之魂 中文	48 5	古墓丽影(中文)	48/5	黄金太阳 中文	48 5	[illegible]	48 5
光明之魂2 中文	85 5	音速1	48/5	黄金太阳2	85 5	[illegible] 中文	55 5
热血物语EX	35 5	音速2(中文)	85/5	指环王双塔	85 5	[illegible]	35 5
FIFA足球2004	48 5	玛里欧1 2 3 4	各35/5	拳皇EX1 2	各48 5	[illegible]	48 5
牧场物语 中文	48 5	坏玛里4(中文)	48/5	麻将风云 中文	48 5	[illegible]	35 5
F F 1	85 5	荣誉勋章(日出)	85/5	我的太阳	85 5	勇者斗恶龙2 中文	58 5
火焰文章 封印之剑 中文	55 5	数码暴龙2	35/5	古惑狼赛车	48 5	[illegible] 中文	48 5
火焰纹章 烈火之剑 中文	85 5	波斯王子	48/5	指环王3 王者归来	85 5	[illegible] 中文	85 5
忍者神龟	48 5	恶魔城1 2 3(中文)	48/5	火影忍者	48 5	[illegible] 中文	85 5
鬼眼狂刀	48 5	大战略2	48 5	天外魔境	85 5	[illegible]	48 5
七龙珠Z 2	48 5	梦幻坛	48 5	如来仙界	85 5	[illegible] 中文	48 5
SD高达	85 5	口袋红 蓝宝石 中文	48 5	召唤之夜	48 5	[illegible]	48 5
洛克人4 红	48 5	音速大决战	85 5	[illegible]	85 5	[illegible]	48 5
洛克人4	48 5	龙珠Z对决	48 5	机器人大战D 中文	55 5	[illegible]	48 5

上海市虹口区海伦西路 [illegible] ｜ 上海市黄浦区广西南路81号 [illegible]

电话：021-53837005

上海银河电玩

欢迎光临网上商城：www.gameclub-yh.com 注册即可享受会员价

坚持低价优质、一次性开机画面、原厂封条、一月包换、终身维修。

特价风暴

PSII30001(30001R)+原配柄+原装记录卡+支架+防尘罩+大功率电源+10款游戏 [illegible]元（一机一号 开机画面）

（送3张正版游戏、原装遥控器）

欢迎订购！

各类记录卡

回收各类主机或以旧换新

PSone换全新PSII 600元

PSone换PSII 1000元

GBA换GBA-SP 400元

地 址：上海市闸北区闻喜路1078号银河电玩

公交线路：46、95、916、208、849、951 [illegible]

联系人：张良 营业时间：10：00-21：00

电话：021-66248408 13918106851 邮编：200345

共和新路 闻喜路 曲沃路

超級金手指 黄金版999

For GBA SP

超强新功能,可适应各种合卡

内置999个游戏密码

可自动搜索主码

三种语言菜单,使用简单快捷

多种色款,配合主机颜色更完美

SAGAME 公司开发设计
质量保证一年

全国各大游戏专卖店均有销售
http://www.sagame.com

代理商联系电话
013682212369

上海东京游人电玩专卖店

凡来本店购PSII、XB、NGC主机者，凭当天发票，报车费30元再送礼品一份！

主流的电玩店 专业二手买卖 低价回收各类原装变形金刚玩具

因五角场地区市政改建，道路拓宽，特此本店迁往伊敏河路86号，望新老客户互相转告，感谢广大玩友多年支持！风雨八载一路上有你们的陪伴，是我们的最强动力！

PSII原装摄像头 530元
PSII原装光枪 特价 260元

50007型（台湾版主机）全套1500元　39001型（全新全套客机）全套 超特价
50006型（港产主机）全套1560元　30000型（日版特价主机）全套 1490元
50001型（新品主机）全套1520元　XB港产限定版主机 全套 1790元
50006型（银色大陆版）全套1950元　PSII原装VR战士4代加强摇杆 380元

PSII全自动金手指 ……

以下所有物品均为原装、原版 火热消息：美国动画片"变形金刚"（1-3季）150元(邮费10元) 现货供应，数量稀少，快快行动！

变形金刚系列

阿德达系列"威震天"全新	360/10
阿德达系列"狂飙"全新	220/10
擎天柱重装版全新	390/10
G1版擎天柱武器齐全	780/10
G1版博派战士"横炮"	480/10
G1版博派战士"烟幕"	480/10
G1版博派战士"拖车"	430/10
G1版博派战士"爵士"	480/10
G1版博派三变金刚"移山"	480/10
G1版马路巨砾者"后路"	160/10
G1版海上防卫员"溜冰"	90/10
博派机器恐龙"铁渣"	500/10
G1版大飞战士"小诸葛"	460/10
G1版七战将"小诸葛"	280/10
G1版航空参谋"红蜘蛛"	590/10
狂派航空参谋"惊天雷"	450/10
狂派航空参谋"闹翻天"	450/10
G1版双胞战士"原子""雷云"两个	520/10
迷你版"大黄蜂"	75/10
迷你版"烟幕"	75/10
变形收藏大型组拼基地"则子金刚巨人"	
G1版本武器齐全及说明书九成半新	1880元
G1版七战车新霸天巨人	1180元

本店有大量其它变形金刚可供选择！

东京游人玩具世界原创品各类公仔、手伴、模型、高达系列、七龙珠、最终幻想、三国无双、圣斗士、数码宝贝、海贼王、名侦探柯南、火影忍者、龙珠冒险、超时空要塞、星球大战、美国队长、刀锋、合金装备、电脑战机、玛莉奥、鬼武者等等全方位玩具。

收拢经典 网罗精华
追忆你儿时梦想
重温你少年憧憬

NGC原版游戏（可以回收游戏或收购）

超级猴子球	250/10
游戏王（限定版）	430/10
星际火狐	280/10
蛇	320/10
洛克人	430/10
侍魂人	420/10
真斗封神	350/10
[illegible]	290/10
三色风暴	180/10
[illegible]	380/10
[illegible]Q手柄	330/10
NGC散热风扇	78/10

N64卡带系列

[illegible]	330/10
星球大战	280/10
玛莉奥64	380/10
机战64	360/10
天空之旅64	160/10
飞龙之拳	180/10
破坏工程队	230/10
实况J联盟	180/10
柯南咪大联盟	150/10
外星生物	120/10
恶魔城64	380/10
J计划II	150/10
超人五兄弟	150/10
[illegible]	380/10
N64原装限定手柄	220/10
N64[illegible]限定手柄	280/10

Md世嘉原版卡

梦幻之星4代	98/10
[illegible]	98/10
[illegible]	98/10
[illegible]	98/10
[illegible]	60/10
[illegible]（带包装）	290/10
Vr赛车（带包装）	130/10
美少女战士S（带包装）	100/10
[illegible]（带包装）	190/10
F1方程式（带包装）	90/10

宝石方块（带包装）	55/10
[illegible]（带包装）	55/10
Gg[illegible]彩色掌机带背光	390/10
SFC[illegible]	1180/10

3DO原版片

信长霸王传	280/10
幽游白书	230/10
地下军团	180/10
美式橄榄	120/10

PC-E系列

PCE主机（带包装）	490/10
源平讨魔传	220/10
太空侵略者	120/10
ELODIA	85/10
机械KID	90/10
[illegible]IIX	130/10
[illegible]	78/10
[illegible]	230/10
[illegible]	130/10
[illegible]	180/10
[illegible]	150/10

精品掌机收藏古董机

GBA原版卡

[illegible]	235/10
[illegible]	235/10
[illegible]	188/10
[illegible]	158/10
[illegible]	158/10
[illegible]	185/10
[illegible]	128/10
洛克人	128/10
GTA[illegible]	128/10
GTA[illegible]	128/10
F-ZERO赛车	128/10
[illegible]	158/10
[illegible]	150/10
[illegible]IIX	185/10
[illegible]	138/10
洛克人2代	145/10

古董机主机收藏区

SNK NEO.GEO[illegible]	2360
SNK硬卡机	3250
PC-E[illegible]（带包装）	500
松下3DO II型机	590

精品软件区

[illegible]	390/10
[illegible]	480/10
[illegible]	550/10
[illegible]	550/10
[illegible]	[illegible]

任天堂、超任硬卡精品推荐区

勇者斗恶龙I+II代	330/10
勇者斗恶龙5代	360/10
勇者斗恶龙6代	390/10
最终幻想FF4代	450/10
最终幻想FF5代	280/10
最终幻想FF6代	380/10
时空之轮	390/10
洛克人X	380/10
洛克人X2	430/10
洛克人X3	550/10
[illegible]	480/10
Marvelous（[illegible]）	380/10
[illegible]	390/10
玛莉奥RPG	650/10
[illegible]	380/10
[illegible]2代	650/10
[illegible]	660/10
[illegible]	630/10
[illegible]	430/10
[illegible]	420/10
[illegible]	380/10
[illegible]	390/10
[illegible]	260/10

EZ-FLASH II代 128M 310元

PS机7501型全兼容主机、双手柄、记录卡、AV线、电源、游戏三款 450元
GB薄机：游戏单卡二盘、皮卡丘包一只、电源 290元

本店高价回收PSII、XB、NGC、GBA、WS、NGP、PSone、SS、MD等各类主机及周边软件。
特别收购：超任SFC主机及魂斗罗?代、UFO、以及各类超任卡及SFC碟卡。（范例、收购各类进口品牌MD、CD碟机等）

GBA全新日产 530元 邮费10元
GBA翻新港产 450元
GBA-SP机 790元
高价回收GBA、GBC、GBP等，另有GBA贴换SP机业务。

X-BOX机、原装手柄、AV线、内置硬盘、无须记录卡、精美CD包
本月特价 库存主机仅售：1280元
XBOX限定版港产机 1790元

本店售出PSII主机均有原厂封条，30天内有质量问题包换，终身保修！
购放心主机，体验最新资讯，实现最终幻想，请来东京游人！

NGC主机 邮费20元
主机+专用手柄+原装专用电源+AV线+NGC-GBA对战线 8厘米CD壳
售价 1080元 银色限定 1170元

邮购地址：上海市虹口区伊敏河路86号
（近中山北二路曲阳商务中心）
收款人：唐佳君 邮编：200437
联系电话：021-65525167
营业时间：10:00-20:00（年中无休）
工行牡丹卡帐号：1001100001342570 唐佳君

中山北二路　曲阳商务中心　伊敏河路　辉河路　巴林路　邯郸路

上海市普陀区 立名游戏 机经营部

最新信息请点击 www.lmgame.com

主 机 信 息

（我们坚持有开机画面、原厂封条、一机一号、现场售卖！包退包换三个月，终身保修！）

本期特卖
PSII50001型（绝不烧机）主机+原振手柄+AV线+电源（送原装8M记忆卡、支架+10款游戏） 1600元
GBA.SP（美版）+原装电池版+原装电源（再送防震包 个） 7?0元

PSII（50006型~50007型）主机+原振手柄+AV线+电源+送正版碟+支架+10款游戏	1550元
PSII（39001型~39006型）主机+原振手柄+AV线+电源+送正版碟+支架+10款游戏	1500元
PSII《GT赛车4 序幕版》+陶白色PS2限定套装	1850元
PSII30001型等各类旧机 主机+振动手柄+AV线+电源+支架+10款游戏	800-1200元
PS7501/9002型+双手柄+AV线+原装记忆卡或金手指+电源+10款游戏	400元
DC主机+原装手柄+AV线+记忆卡+振动包+电源+10款游戏	500元
PS-one（全套原配置）+10款游戏	500元
GBA主机+充电器+电源	500元
GB彩机+充电器+电源	380元
GB薄机+电源+音响	190元
SS主机+双手柄+电源+20款游戏	250元
NGC主机全新行货（原配置）	950元
X-BOX主机（原配置）	1700元

贴 换 商 品
本期特贴
旧GBA机换GBA.SP（美版全新全套） 仅贴360元

旧PSII机贴换（收购）折价	800-1000元
旧PSone机换PSII39001型（全新原配置）	贴1000元
旧GB薄机/彩机换GBA（全新全套）	贴380/200元

最新产品
3D2游戏周边产品上海经销商！
我们经销各类PSII、PS、XBOX、NGC系列周边配件。

EZ-FLASH2 256M 690元

现役最强赛车游戏外设
GT3原装方向盘
特价：¥780元

EZFA特约经销代理商，购买方式：
1、登陆本网站订购（本市送货或上门购买，外地邮购或快件） 2、来电、来短信订购
3、联系本店或本网站可咨询关于EZFA各类信息，产品保证质量，终身保修。

EZFA 256M 仅售590元　同时推出EZFA II代 128M 仅售450元
LINK 128M 390元　LINK2代 256M 650元（解压缩功能）

我们的新闻
产品承诺：凡在本公司购买任何一款主机（有质量问题）免费[illegible]次或两次以上者，本店将赔本[illegible]%现金。
服务承诺：凡在本店购买任何一款主机或大型配件，售后有质量问题，均可上门为您退换货（仅限上海地区）！

短信请发送：13585565096
邮购批发请与总店联系！
邮购负责人：刘勇 1336[illegible]
总店地址：上海市铜川路20[illegible]号A座
收款人：[illegible] 邮编：20033[illegible]
业务咨询热线：021-5270834[illegible]
公交：706、105、743、862、1516、827、807路
（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路真华路站下）
投诉电话：13311880169

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话/传真：021-65358097、58715206

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2主机(50000型普通版 标配)	1800/30
PS2主机(50000型+硬盘+网卡+AV线＋电源线)标配	2600/30
PS2主机(30001型二手机)全套	1280/30
PS2主机(39000型普通版全套)	1600/30
PS2主机(39001型全套)	1550/30
PS2主机(50006型标配)	1580/30
PS2主机(50001型全套)	1550/30
PS2主机(50000型限定版银白色）丝缎绸	1980/30
PS2主机(55000型GT4同捆版）日版	1950/30
PS2主机(50007型全套)	1530/30
PS2机动战士高达限定版主机	3XXX/30
PSX(标配全套)	6XXX/50

PSone主机(全套)	550/10
NGC限下D主机/可看DVD全套	2750/30
XBOX（手柄+电源线+AV线+主机直读）	1600/30

本店维修主机，当场修理，立等可取

想要买全新主机请到盛记，谢谢光临！
持此广告购PS2主机者送PS2代正版碟1张
大量回收日本原版片主机，本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。

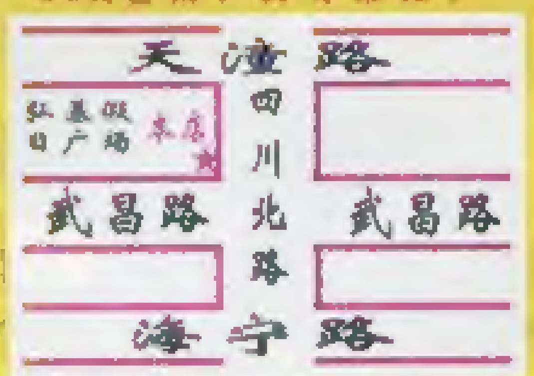
位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多。

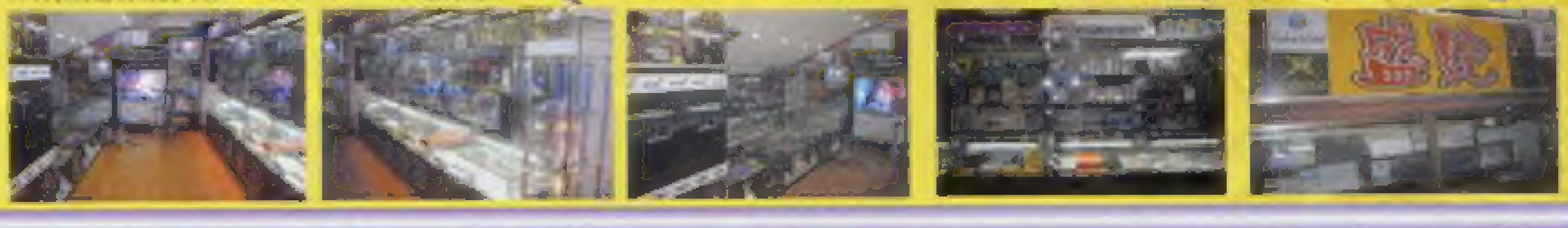
理场改机
理场修理
立等可取

大量回收日本原版片、主机
本店原版片可以旧换新！

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题35天包换，终身维修。



四川北路虹桥店可乘公交车如下：21、17、25、81、83、65、100、220、231、939、848、928、65路



新慧福 New year 2004 烧录系统

关于我们

专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

有空泡泡网，　^_^
收获会更多...

新包装智慧宝盒烧录器清凉上市！

COOL

《GBA游戏图鉴》商家最得力的工具书

火红五月，2004新品、新系统、全面上市...

卡德电子 www.GBACARD.com

新慧福邮购中心
邮购地址：安徽省阜阳市人民中路49号B224座 四通电子　邮政编码：236000
收货人：张晓保　电话：0558-2290117

商家的最好选择

一问一答，轻松上手！

针对不同商家推出的不同选择方案　不懂就问，加我QQ：28151489

1号拳头产品
智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录，整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么！投资大吗？
回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？
回答：优势1：智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2：烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3：无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。全部投资不超过1000元！！

店家：这个产品和上面的有什么不同？
回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了，对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用，配合我们的6张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏。

2号拳头产品
智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：那么他的优势又在哪里呢？投资又是多少呢？
回答：简单的概括起来就是，烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种其实是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了，总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。

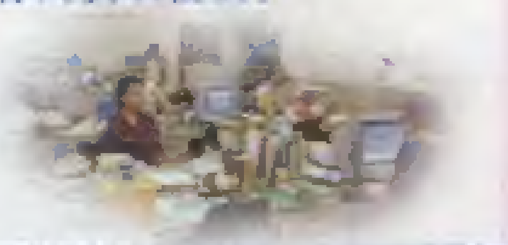
3号拳头产品
新慧福灵极卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍：新慧福USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定，为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的限量销售，适合商家批量销售的灵锐合卡，不仅为各位商家打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体...

不满意就退货 保你零风险经营！

全新架构的新惠福2004商务服务中心即将试运作

* 全新商务形象，全新操作模式，独立商务论坛，更加贴切你的发展需要！
* 专署商务下载空间，提供全面、高速、稳定的下载资源。
* 智能简易的商务终端服务软件全国联网全面实现经营操作简单化、售后反馈一键化、游戏下载自动化。
* 为商家免费定期培养技术人员，销售人员。



新慧福全国销售联盟

四川成都：	火星电玩	TEL：028-861**037	孙先生
东北三省：	沈阳五爱	TEL：024-241**091	包先生
广东广州：	源力科技	TEL：020-819**922	洪先生
山东济南：	瑞都游戏	TEL：0531-706**49	马先生
苏皖地区：	南京新世界	TEL：025-855**269	卫先生
贵州贵阳：	乐星电玩	TEL：0851-5**5724	许先生
四川重庆：	机地电玩	TEL：023-6**62020	孟先生
云南昆明：	云坊电器	TEL：0871-4**1953	陈先生
湖北武汉：	德利电器	TEL：027-8**77116	张先生
江苏徐州：	世纪电玩	TEL：0516-3**1878	杨先生
河南郑州：	阎关旗	TEL：0371-3924**4	葛先生
山东青岛：	索尼克电玩	TEL：0532-8**8886	赵先生
一天津一：	任天龙电玩	TEL：022-2**13850	林先生
广西柳州：	佳兴电玩	TEL：0722-283**31	李先生
浙江金华：	先锋电子	TEL：0579-2**9434	郑先生
山东烟台：	图霸游戏	TEL：0535-62**810	倪先生
上海地区：	普陀区西康路	TEL：021-6277**09	刘先生
重庆地区：	机地电玩	TEL：023-9104**72	孟先生
陕西西安：	山林电玩	TEL：029-8743**0	赵先生
甘肃兰州：	海枫电玩	TEL：0931-463***3	黄先生
浙江宁波：	东兴电玩	TEL：0574-871***4	张先生
内蒙地区：	洋峰电玩	TEL：0471-6860**8	刘先生

销售连锁
锦州新娱乐电子　大连市家乐福科技谷3198A　贵州安顺浩月电玩　湖南株洲家用游戏机中心　贵州都匀宏发电器　福建南平震宇电子　安徽淮南国宾电玩　合肥梦幻电玩　安徽阜阳四通游戏　吉林德惠动脑筋　玩具礼品店　甘肃兰州海枫游戏机批发部　云南玉溪腾达电玩　黑龙江省哈尔滨市宝来电玩　内蒙古包头市晨笛电玩　湖北省荆门鑫龙游戏销售商　河北玉田长青游戏专卖　重庆华海电子游戏商行　江苏如东好家多媒体　重庆市仙童电玩　浙江温州庆世代电玩　河南洛阳风云电玩　福建先锋家用游戏专卖　开封万游游戏天堂　湖北省荆门市楚仙原电器　内蒙古包头市百百电玩　河北省石家庄市电玩王国　福建南平市震宇电子　浙江省宁波市东新电玩　广西柳州红峰电玩　江苏省江都市电子电玩　福建省福州市电友电玩　更多连锁商 请登陆www.gbacard.com查询

深圳新慧福科技有限公司国内市场部　电话 0755-28723538　013809862850　www.gbacard.com　E-mail:root@gbacard.com

www.plumbook.cn

宏龙GAME

专业游戏贩售店

欢迎各位光临 www.hlgame.com.cn

GAMEBOY ADVANCE SP ¥.799

GAMECUBE ¥.1020

PLAYSTATION2 ¥.1650

XBOX ¥.1850

百事版限定套装 PLAYSTATION2 ¥.2880

PS2/50001	1550元
PS2/50006	1600元
PS2/50000	1750元
PS2/55006GT版	1850元
PS2/55000	1980元

改机新方案 米塞亚2.0直焊 V1.31
5000X型PS2可改!
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
400元

DONKEY KONGA ¥.599

GT FROCE PRO ¥.1599

诺基亚 N-GAGE（送3盘卡） ¥.2500

专业维修

总店

北 浙江南路 本店 淮海路 人民路

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
交通：123\125\17\18\220 42\537\911\926\旅游八线
TEL:021-63872721
店长：[illegible]
邮编：200002

分店

北 鲁班路 斜土路 打浦路 本店

分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
交通：253\36\780\781\96\17\43
TEL:021-63023315
店长：[illegible]
邮编：200002

加盟店

永吉路 双阳路 控江路 本店 华联超市

NEW
加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL:021-65438183
店长：[illegible]
邮编：200002

年中无休・营业时间：AM10:00~PM:21:00

上海游戏机地 DreamStore

邮购地址： 主机邮费30元（快件），正版15元（快件）

卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）。

电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购任何正碟游戏！

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

购PS II主机，赠正版游戏！

GBA ¥.490

PLAYSTATION2 5000x型 ¥.1580

XBOX ¥.1680

GAMEBOY ADVANCE SP ¥.800

GAMECUBE 全新 ¥.1180 翻新 ¥.980

WSC水晶主机 ¥.399

任天堂・神游机主机+专用游戏卡套装（内含5个全中文游戏） ¥.598

（全新）正版游戏特价区（本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

PS2麻雀	48元
PS2监视者	68元
PS2实况5	68元
PS2VR战士4	68元
PS22000赛车	88元
PS2双心	88元
PS2太空渔夫	98元
PS2机甲兵团G之同盟的反击	98元
PS2hack3侵食污染	98元
PS2阿尔戈斯战士（完全中文版）	98元
PS2秋之回忆（完全中文版）	98元
PS2无尽的沙加	128元
PS2阿尔戈斯战士（日版）	158元
PS2樱大战（日版）	158元
PS2宿命传说2（日版）	158元
PS2电车go旅情篇	180元
PS2我的暑假2	180元
PS2风之少年2	180元
PS2决战2	180元
PS2格兰蒂亚2	180元
PS2真三国无双2	180元
PS2 Vr战士4进化	198元
PS2山脊赛车进化	198元
PS2拳皇2000	198元
PS2超战斗封神（可4打）	198元
PS2龙战士V	198元
PS2维纳斯与布雷斯	198元
PS2混沌军势	198元
PS2合金装备2－实体	198元
PS2魔界战记	198元
Ps2鲅2	258元
PS2忍（特典版）	268元
PS2天诛3（双碟装）	278元
PS2鬼泣2	280元
PS2FFX（国际版）	280元
PS2龙背骑兵	298元

PS2樱大战初回限定版	298元
PS2三国志战记2	298元
PS2真三国无双3－猛将传	298元
PS2 WRC2	298元
PS2乔乔奇妙冒险	298元
PS2羊熟英雄VS 3D	298元
PS2 ZOE 2	298元
PS2实况7	298元
PS2FFX－2	358元
PS2真三国无双3	398元
PS2FFX初回日版	488元
PS2第2次机战α（限定版）	499元
PS2第2次机战α限定版带特典DVD	550元
GC蓝色风暴	150元
GCVR射手3	150元
GC口袋妖怪	150元
GC动物番长	150元
GC SSX滑板	180元
GC炸弹人	180元
GC世嘉街头足球	180元
Gc哥斯拉大乱斗	180元
GC萨尔达－风之杖	198元
GC永恒黑暗	180元
GC星际火狐	180元
GC P.N.03	198元
GC口袋妖怪限定版	198元
GC战斗封神	198元
GC生化危机0（送59）	280元
GC生化危机2	280元
GC生化危机3	280元
GC玛莉聚会4	280元
GC阳光马里奥	298元
GC银河战士	298元
GC坏玛莉	298元
Gc天外魔镜2送DVD特典	298元

GC海贼王GRAND BATTLE3	380元
GC牧场物语	380元
GC生化危机1送59	430元
XB DOA3（日版）	98元
XB老鼠大冒险	98元
XB空中力量2	158元
XB幻魔鬼武者	158元
XB零－ZERO	198元
XB枪之女神	198元
XB式神之城	198元
XB丛	198元
XB光环	198元
XB飞龙	278元
XB都市疯狂赛车3	280元
XB红海	298元
XB真女神转生NINE（超豪华限定版）	488元
GBA恶魔城－晓月圆舞曲	280元
GBA机战D	280元
GBA封印之剑	280元
GBA烈火之剑	290元
GBA机战OG	290元
GBA魔界村	290元
GBA陆行鸟	290元
GBA我们的太阳	330元
GBA圣剑传说	360元
Dc维罗尼卡（完全版）	128元
DC莎木 I	198元
DC莎木II（限定版）	288元
WSC游戏	80元起

本月特别推荐

PS2 鬼武者2 ¥：228元

PS2 GT4（中文版） ¥：158元

PS2 刀魂2 ¥：198元

GC 大金刚鼓手 ¥：499元

GC PSOⅢ卡片革命 ¥：299元

GC 马里奥高尔夫 ¥：299元

近期新货区

PS2街头霸王15周年限定版	599元
PS2恶魔城（初回版）	330元
PS2机动战士Z	450元
PS2 FFX2国际版＋最终任务	430元
PS2战国无双	430元
PS2实况足球7国际版	450元
PS2鬼武者3	430元
PS2 SD高达G-seed	430元
PS2勇者斗恶龙V	430元
PS2樱大战物语	430元
PS2真三国无双III帝国	338元
PS2铁臂阿童木	438元
PS2装甲核心NEXVS	490元
PS2怪兽猎人	450元
GC苍天开拓者	430元
GC合金装备孪蛇	430元
GC萨尔达传说四之剑	430元
GC Pikmin 2	430元
GBA SD高达G世纪	420元
GBA口袋妖怪火红－叶绿	360元
XB波斯王子	358元
XB忍者龙剑传	368元
XB御伽2百鬼讨伐绘卷	460元
XB铁骑大战连控制器	1780元
XB007	359元
XB杀手XIII	358元

玩具貨倉 TOY MART 玩具 TOY MART

上海游戏机地附属店（玩具货仓）现已正式开业啦!!
本店主要经营：日美模型，手办，变形金刚，扭蛋，食玩，军人等等
本店经营理念：最好的进货渠道！最快的入货速度！最低的销售价格！

▲FFX-2女主角尤娜
1/6完成品，身穿原作服饰的尤娜双手交叉举枪，性感迷人，充满了女性的韵味！
售价：550元

▲FFX-2召唤兽 龙王巴哈姆特
本品雕工精细，上色精致，把复杂的羽毛忠实的立体化。
售价：598元

▲樱花大战第四弹
（全6种）［本作是PS2版樱花和樱花3人物组合］
售价：158元

▲著名恋爱游戏「欢迎来到西餐厅3」中的冬木美春和羽瀬川朱美完成品隆重登场！细致的服装及优美的造型令人垂涎欲滴！全高20CM。
每款售价：380元

▲FFX-2召唤兽 用心棒
做工可与巴哈姆特相提并论，值得一提的是用心棒的剑是可以拔出来以右手持剑。
售价：398元

▲龙珠Q版盒装食玩2
全十种，每人都坐在一颗龙珠和精致台座上，也可将人形拿下单独摆放！
每套售价：188元

◀龙珠Z全身R扭蛋
全10款，每款均有一个相应的文字或标志专属的底座。
每套售价：98元

新址：上海市虹口区四川北路188号（近天潼路）弘基假日广场1楼4A405
查询电话：021-63076801

本公司现已接受批发业务！洽谈电话：021-53063358 傅正

www.plumbook.cn

潜龙谍影 历史DVD

《潜龙谍影 孪蛇》精彩影像

系列作品预告片精选收藏

系列作品日版广告全收藏

《潜龙谍影》极秘实验用影像

《潜龙谍影 2》小岛组内部测试影像

《潜龙谍影 2》幕后制作特辑

潜龙谍影 音乐精选集CD

《潜龙谍影 历史》112页厚重珍贵资料

全系列综述

- ◆METAL GEAR
- ◆METAL GEAR SOLID
- ◆METAL GEAR SOLID GHOST BABEL
- ◆THE DOCUMENT OF MGS2
- ◆METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
- ◆METAL GEAR 2 SOLID SNAKE
- ◆METAL GEAR SOLID INTEGRAL
- ◆METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY
- ◆METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
- ◆METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

人物志：小岛秀夫 & 哈里·格里森－威廉姆斯

《潜龙谍影 孪蛇》剧情小说

绝密文档

《影子摩西的夜幕下：非官方真相》

《影子摩西的骇人阴谋》

《潜龙谍影 2》结局分析

《潜龙谍影》大辞典

《潜龙谍影 2》企划原案
为你带来《潜龙谍影 2》的最原始形态！

1998年秋天，PS版《潜龙谍影》的开发工作完成之后，小岛秀夫就开始了关于续作的构思。续作的开发平台预定在PS的下一代主机PS2上，游戏的故事将在纽约的曼哈顿岛上展开，续作的正式标题为《METAL GEAR SOLID III》——为什么不是“2”或者“II”呢？从一开始，小岛秀夫就把疑问带给了所有人……

《潜龙谍影 2 尖峰时刻》
带你回顾《潜龙谍影 2》3年的开发历程！

……于是，雷电的存在便成为制作组的最高机密，因为一旦这个角色有哪怕一丁点儿的消息泄漏，不但将对游戏的震撼度和期待度造成致命的打击，而且有可能使玩家产生反感而影响整个游戏的销量，所以制作组对雷电这个角色做了最严密的消息封锁，甚至包括KONAMI的某些高层对他都一无所知，全世界都还在认为Snake将成为《潜龙谍影 2》当然的主角……

采用国际流行的光碟嵌入方式装帧

DVD+CD+112页内文 超值诚意奉献全国MGSers!

锁定4月3日全国上市，敬请期待！

UUDDL&3DM-SMV
www.plumbook.cn